ANO 3 - NUMERO 37

EDIÇÃO ESPECIAL

COMPUTER & games

UMA SELEÇÃO DOS MELHORES GAMES DE LUTA

- QUAKE 1e2
- BATMAN
- DOOM 1e2
- DUKE NUKEM
- XENOPHAGE
- MORTAL KOMBAT 3...

Só PORRADAS

CD ROM
20 DEMOS JOGÁVEIS
Mortal Kombat 3, Quake, Duke Nukem 3D, Warcraft 2, Xenophage, Descent 2, FX Fighter, Hexen, Tekwar e muito mais

TUDO PARA VOCÊ VENCER:
DICAS, GOLPES ESPECIAIS, ESTRATÉGIAS, DISPUTA PELA INTERNET...

SISAL EDITORA
R$ 9,80

SEGA AGORA PARA PC

SONIC CD™

SEU COMPUTADOR É RÁPIDO? ENTÃO VAI FICAR SUPERSÔNICO! AGORA O PERSONAGEM MAIS FAMOSO DO MUNDO DOS GAMES TERÁ QUE RESGATAR SUA AMIGA AMY E RECUPERAR AS PEDRAS DO TEMPO. PARA ISSO, VAI TER QUE ENFRENTAR A PIOR CRIAÇÃO DO DR. ROBOTNIK: METAL SONIC! MOVIMENTOS TRIDIMENSIONAIS, SONS REVOLUCIONÁRIOS E MAIS DE 60 NÍVEIS FAZEM DE SONIC A MAIOR AVENTURA. VAI SER AQUELE CORRE-CORRE.

SEGA Entertainment, Bug!, Virtua Fighter, Sonic Baku Baku, Virtua Squad e os demais personagens são marcas da SEGA. Daytona USA é marca da International Speedway Corporation, usada sob licença de Daytona Properties. Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation. Pentium é uma marca registrada de Intel Corporation. Sound Blaster é uma marca de Creative Labs, Inc ©1996 SEGA, todos os direitos reservados.

VIRTUA FIGHTER™

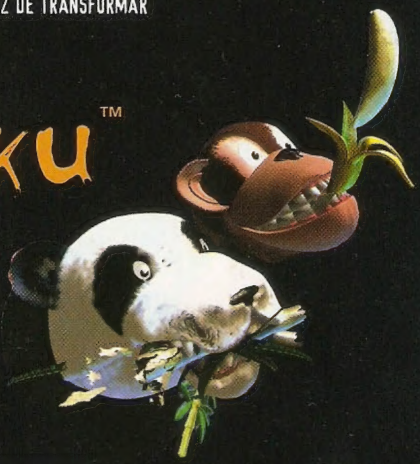
VOCÊ VAI FICAR FRENTE-A-FRENTE, NO SEU COMPUTADOR, COM O MELHOR GAME DE LUTAS EM TERCEIRA DIMENSÃO DOS ARCADES: VIRTUA FIGHTER! GRÁFICOS POLIGONAIS TEXTURIZADOS, MOVIMENTOS TRIDIMENSIONAIS EM TEMPO REAL, 8 LUTADORES, MUDANÇAS DE PERSPECTIVA, ZOOM E ÂNGULOS DE CÂMERA, 8 CENÁRIOS, REPLAYS DOS K.O. E DIFERENTES MODOS DE BATALHA. É UMA COVARDIA!

BUG!™

NEM TODO PERCEVEJO É INCONVENIENTE. BUG, POR EXEMPLO: SEQUÊNCIAS ANIMADAS CRIADAS PELA SILICON GRAPHICS, ALTA RESOLUÇÃO, 2 NÍVEIS DE DIFICULDADES, ÁGIL, RÁPIDO E INTELIGENTE. ELE VAI TER QUE SER MUITO ESPERTO PARA EVITAR QUE SEUS AMIGOS VIREM COMIDA DE ARANHA. SEU ÚLTIMO ENCONTRO SERÁ COM A RAINHA CADAVRA, UMA VIÚVA NEGRA CAPAZ DE TRANSFORMAR QUALQUER HERÓI NUM SIMPLES INSETO, MORTO!

FOX

BAKU BAKU™



5 ANIMAIS SELVAGENS VÃO INVADIR SEU MICRO COM INCRÍVEIS ANIMAÇÕES TRIDIMENSIONAIS E EFEITOS SONOROS. GANHA QUEM CONSEGUIR COMBINAR CADA UM DELES COM O LANCHE FAVORITO OU USAR A ESTRATÉGIA DE ENTERRAR O ADVERSÁRIO. CUIDADO PARA NÃO SE DISTRAIR E AFUNDAR NA COMIDA.

VIRTUA SQUAD™

COVARDES CRIMINOSOS, ARMADOS ATÉ OS DENTES, DITAM AS REGRAS ESPALHANDO O MEDO E A MORTE PELA CIDADE. TUDO EM TERCEIRA DIMENSÃO. A SEU LADO, VOCÊ SÓ TEM A LEI E UMA ARMA. DIFERENTES ÂNGULOS DE CÂMERAS E ZOOM TORNAM AS CENAS AINDA MAIS CHOCANTES.

DAYTONA® USA

FINALMENTE UM GAME DE CORRIDA QUE ARRASA: 4 PERSPECTIVAS DIFERENTES PARA PILOTAGEM. GRÁFICOS TRIDIMENSIONAIS DETALHADOS. PISTAS ORIGINAIS DOS ARCADES. MAIS DE 10 STOCK CARS PRA VOCÊ ESCOLHER. ULTRAPASSADO AQUI, SÓ O CARRO DE TRÁS.

SEGA Entertainment

MANUAIS EM PORTUGUÊS

http://www.tectoy.com.br

TEC TOY multimedia

8 *Quake 2*
Conheça esta incrível novidade, com mais monstros, armas alucinantes e um visual de arrepiar

10 *Quake*
Os principais caminhos do jogo e as senhas secretas

13 *Os Segredos de Quake*
As dicas para encontrar os itens e fases secretas e desvendar os segredos de Quake

18 *Eradicator*
Escolha seu personagem e encare este desafio

20 *Duke Nukem 3D*
Enfrente perigosos alienígenas e salve o planeta

23 *Doom II*
Códigos e senhas para superar todos os inimigos

26 *Ultimate Doom*
Mais um sangrento episódio da série Doom

27 *Doom*
Editores de fases, senhas especiais e dicas

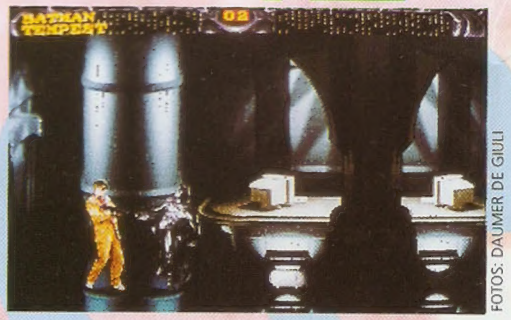
30 *Xenophage*
Os melhores golpes para vencer este confronto interplanetário

32 *Rise of the Robots 2*
Robôs futuristas se enfrentam em arenas de luta

36 *Mortal Kombat 3*
Encare um torneio entre os melhores lutadores do mundo

40 *Primal Rage*
Um confronto entre temíveis dinossauros

42 *Batman Forever*
Arrebente todos os criminosos de Gotham City



FOTOS: DAUMER DE GIULI

44 *Time Comando*
Acabe com inimigos em diferentes períodos da história

46 *Internet*
Combata todos os monstros na rede mundial

Adventures cheios de suspense, complicadas estratégias de guerra, alucinantes disputas nas pistas dos simuladores... Depois de tantos desafios, nada melhor do que um pouco de exercício: experimente começar com um bom jogo de porrada e arrebente todos os seus inimigos. Esta edição de **Computer & Games** apresenta uma seleção especial com os jogos de ação mais quentes que seu computador já viu. São dicas e truques incríveis, além de um **CD ROM Especial** com 20 demos para você começar a briga.

Os games de ação no estilo de Quake, com visão em primeira pessoa, labirintos escuros, armas poderosas, inimigos monstruosos e muitos tiros, transformaram-se em uma verdadeira mania no mundo inteiro. É praticamente impossível resistir: quem começa a jogar acaba se empolgando. Não dá para desistir antes de matar ao menos algumas dezenas de criaturas pegajosas. Com opção para jogo via modem e pela Internet, contra oponentes "de verdade", Quake permite campeonatos internacionais, que tornam essa brincadeira ainda mais perigosa e emocionante (pág. 46).

Mas a melhor notícia para os fãs de jogos de ação é que Quake 2 já está em fase de produção. Confira as primeiras imagens e informações sobre o jogo (pág. 8), que deve ter monstros aterrorizantes e armas imbatíveis, com um visual diferente e muito mais adrenalina.

Enquanto espera por esse lançamento, desvende todos os segredos da primeira versão de Quake, encontrando itens e fases secretas (pag. 13). Para saber como toda essa pancadaria começou, veja as dicas e os editores para Doom (pág. 27), que já se transformou em um clássico no micro, e teve várias seqüências como Doom II (pág.23) e Ultimate Doom (pág. 26).

Mantenha o dedo no gatilho em Duke Nukem 3D (pág.20), que traz recursos gráficos inovadores e um arsenal de armas que com certeza vai impressionar seus inimigos (se é que vai sobrar algum deles vivo). Escolha seu personagem e arrebente quem se atrever a atrapalhar seu caminho em Eradicator (pág. 18) .

Quando descarregar toda sua munição, o jeito é partir direto para cima dos inimigos. Veja os golpes e dicas para detonar seus oponentes em torneios de luta como Mortal Kombat 3 (pág. 36) e Xenophage (pág. 30) , no conflito entre robôs cibernéticos em Rise of the Robots 2 (pág. 32), no combate jurássico de Primal Rage (pág. 40). Use seus poderes especiais em Batman Forever(pág. 43) para combater criminosos sem escrúpulos em Gotham City e experimente lutar contra inimigos de todas as épocas em Time Comando (pág. 44).

20 Demos Jogáveis

COMPUTER & games ESPECIAL

FX Fighter
DOS, 8MB de RAM

Quake
DOS, 8MB de RAM

Eradicator
DOS, 8MB de RAM

Duke Nukem 3D
DOS, 8MB de RAM

Hexen
DOS, 8MB de RAM

Mortal Kombat 3
DOS, 8MB de RAM

Time Comando
Windows 95, 8MB de RAM

Tekwar
DOS, 8MB de RAM

Xcar Racing
Windows, 8MB de RAM

Sonic
Windows 95, 8MB RAM

FOTO: DAUMER DE GIULI

Tohshinden
DOS, 8MB de RAM

Primal Rage
DOS, 8MB de RAM

MegaRace 2
DOS, 16MB de RAM

Xenophage
DOS, 8MB RAM

Warcraft II
DOS, 8MB de RAM

Withaven
DOS, 8MB de RAM

CyberGladiators
Windows 95, 8MB de RAM

Monster Truck Madness
Windows 95, 8MDB de RAM

Lost Vikings
Windows 95, 8MB de RAM

Descent 2
DOS, 8MB RAM

ATENÇÃO

Antes de ligar para o suporte, verifique alguns itens importantes:

Confira se o seu mouse está instalado.

Se receber alguma mensagem com o texto "Out of memory" ou se o jogo "travar" provavelmente há algum problema de memória. Se houver 8 Mega de memória RAM, deve ser configurada por uma pessoa experiente para liberar o máximo de memória. Neste caso é melhor criar um disco de boot especial para jogos. Para criar um disco de boot com algumas configurações padronizadas, basta escolher a opção "BOOT DISK" no programa que acompanha o CD ROM Computer & Games (veja no menu) e gravar as informações em um disquete totalmente limpo .

Se essa alternativa não funcionar, faça um disco de boot personalizado.

CUIDADO: PARA FAZER O DISCO DE BOOT USE UM DISQUETE VAZIO, POIS QUALQUER INFORMAÇÃO QUE ESTEJA NO DISQUETE UTILIZADO SERÁ PERDIDA.

Caso você não consiga instalar uma DEMO ou programa na primeira tentativa, tente novamente. Siga todas as instruções com atenção, pois pode ter faltado algum detalhe.

Caso ocorra algum problema na instalação de algum jogo, copie o diretório do

Instalação:

Para instalar o CD ROM **Computer & Games Especial** leia atentamente as instruções e siga cuidadosamente o procedimento recomendado:

• Instalação do CD ROM no Windows:

Siga os passos para a instalação de seu CD ROM **Computer & Games Especial**, mesmo que já tenha instalado as versões anteriores:

1) Coloque seu CD ROM no drive.

2) No Gerenciador de Arquivos (Program Manager) do Windows, escolha a opção Arquivo (File) na barra do menu.

3) Na linha de comando (Command Line) digite a letra que indica seu drive de CD ROM seguida de dois pontos e \INSTALAR.EXE OU \SETUP.EXE. Por exemplo D:\INSTALAR.EXE OU E:\SETUP.EXE.

4) Aguarde a instalação. Será criado o grupo **Computer & Games** em seu Windows.

5) Clique duas vezes no item SISAL para ativar o programa Computer & Games.

• Instalação do CD ROM no Windows 95:

Siga os passos para a instalação de seu CD ROM **Computer & Games Especial** , mesmo que já tenha instalado as versões anteriores:

1) Coloque seu CD ROM no drive.

2) Clique no botão Iniciar (Start)

3) Escolha a opção Executar (Run) e digite a letra que indica seu drive de CD ROM seguida de dois pontos e \INSTALAR.EXE OU \SETUP.EXE. Por exemplo D:\INSTALAR.EXE OU E:\SETUP.EXE

4) Aguarde a instalação. Será criado o grupo **Computer & Games** em seu Windows 95.

5) Clique duas vezes no item SISAL para ativar o programa **Computer & Games**.

• Instalação de demos no ambiente DOS

Para instalar os DEMOS no DOS, siga com atenção todas as instruções abaixo:

1) Saia do Windows. Não utilize o "Aviso do MS DOS (DOS prompt)". Caso esteja trabalhando com Windows 95 é necessário reinicializar o computador no modo MS DOS, correspondente à terceira opção do comando Desligar (Shutdown).

2) Uma vez no DOS, mude para a unidade de disco (drive) correspondente ao CD ROM (geralmente indicada pela letra D ou E) através do comando <Drive> seguido da tecla <ENTER>, onde <Drive> é substituído pela letra do drive do seu CD ROM no computador, por exemplo D: ou E:.

3) Tendo mudado para a unidade de disco de seu CD ROM, digite DEMOS e a tecla <ENTER>. Este programa apresentará para você uma lista de jogos existentes no CD ROM, estes jogos podem ser selecionados com a escolha do número correspondente.

4) Para instalar e jogar outra DEMO, siga o mesmo procedimentos, selecionando o número referente ao jogo desejado.

IMPORTANTE

Caso tenha algum problema na instalação, tente executar o comando cgames.exe no CD ROM

mesmo presente no CD ROM para o seu HD. E execute algum arquivo com extensão .EXE presente neste diretório, para jogar esta Demo.

Obs: Este diretório possuirá um nome semelhante ao jogo.

Informações técnicas e suporte

Horário de atendimento de 10:00 às 17:00

Para que o suporte seja efetuado de modo eficaz é importante fornecer as seguintes informações ao atendente:

- Tipo de equipamento utilizado
- O enunciando de qualquer mensagem exibida na tela durante o processo de instalação
- Uma descrição do problema e o que você estava fazendo quando ele ocorreu.
- Uma descrição de como você tentou solucionar o problema

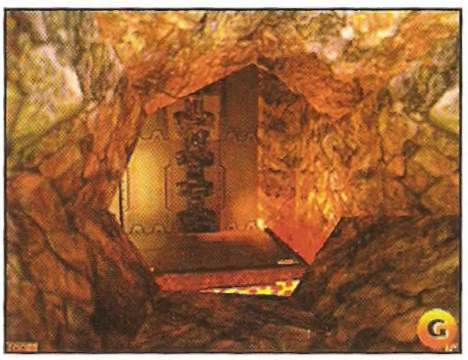
ZMOVIE STUDIO
(021) 286-9248

Conheça as primeiras cenas do novo Quake 2, que deve ser lançado no final do ano, com surpresas arrepiantes

QUAKE 2

Milhares de jogadores estouram os miolos de inimigos em Quake, um dos jogos para PC de maior sucesso em todo o mundo. Enquanto o sangue escorre na tela, a equipe da id Software, produtora do jogo, trabalha em mais uma excelente notícia para quem curte jogos de ação: o novíssimo Quake 2, que deve permitir disputas entre até 32 jogadores simultaneamente.

O programa ainda está em fase de produção e deve ser lançado no final do ano, mas as primeiras imagens divulgadas já provocam entusiasmo. Segundo os produtores, o material apresentado é apenas uma referência sobre o jogo e não necessariamente estará incluído na versão final, mas a galera não vê a hora de detonar os incríveis monstros que vêm por aí.



Os cenários devem ter vários esconderijos

Quake 2 deve ser maior do que o primeiro game, apresentar uma história mais complexa e contar com níveis diferenciados, desenvolvidos de acordo com os objetivos determinados. Enquanto na primeira versão o jogador circulava entre calabouços medievais, em Quake 2 a guerra é no espaço onde você enfrentará uma raça de aliens que querem destruir a Terra.

A base alienígena conta com uma arma que destrói todas as naves que se aproximam, tornando praticamente impossível a invasão. A única solução é mandar pequenos grupos de combatentes em pequenas naves, na esperança de que ao menos alguns consigam pousar e abordar o comando alien. Quando você e mais alguns terráqueos conseguem chegar à base, é preciso passar pelos inimigos para destruir a tal arma, permitindo que as forças da Terra se aproximem e acabem com os aliens. Mas nem pense que o jogo vai acabar assim: Quake 2 promete muitas surpresas.

Monstros e cenários podem mudar na versão final

Novo visual

Com uma estrutura totalmente inovadora, Quake 2 deve ter um visual ainda mais elaborado, com muito mais cores, polígonos e texturas, portanto com maior definição. A animação também deve ser melhor, mais fluida, sem as distorções de imagem que ocorriam em Quake. Assim, ao se aproximar de uma parede, por exemplo, você não verá os "quadrados" que formam a imagem e sim a textura do cenário.

Haverá também itens com os quais o jogador poderá interagir, objetos que podem quebrar a qualquer momento, janelas que podem ser arrebentadas e lugares que se movimentam, como túneis rotativos. Outra novidade são os efeitos visuais, com diferenças de iluminação e brilho que aumentam o realismo das cenas de ação.

Monstros e armas

O jogo deve ter muitos monstros novos, que parecem verdadeiros cyborgs, com partes orgânicas e mecânicas, que serão mais inteligentes e ágeis. Com mais recursos de movimentação, os personagens vão poder se abaixar e desviar de tiros e mísseis, facilitando sua fuga, mas complicando sua missão de capturá-los.

Na verdade o alto nível de inteligência artificial dos inimigos deve tornar o jogo mais difícil, e os exóticos monstros vão persegui-lo até o fim. Mas para driblar as estranhas criaturas, o projeto do cenário inclui esconderijos e regiões sombrias, onde, com um pouco de sorte, o jogador pode passar sem ser visto.

As armas disponíveis são tecnologicamente mais evoluídas, com mais detalhes de animação. Provavelmente seu arsenal deve contar com uma "rail gun", uma espécie de lançador de foguete de ação instantânea, uma arma de destruição em massa e até um desintegrador, entre outros artefatos terríveis, criados especialmente para você se divertir.

Movimentação mais ágil e variada

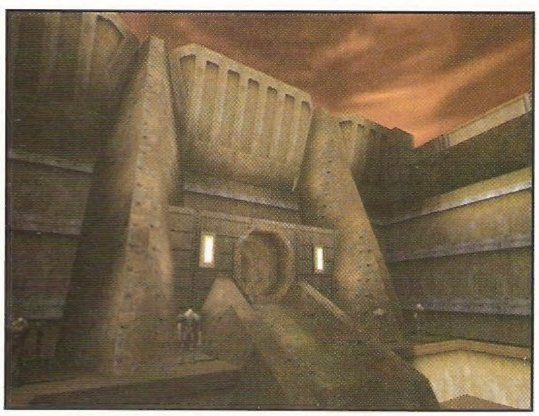
A expectativa pelo lançamento é grande e a produtora afirma que o projeto está dentro dos prazos programados, o que significa que o jogo deve ser lançado até o Natal de 97. Ou seja, se você se comportar bem, tem alguma chance de ganhar um Quake 2 de presente. Caso você continue se comportando mal, a solução será comprar o jogo e sair destruindo tudo.

Jogo exigente

Quake 2 deve rodar em Windows 95 e Windows NT e deve funcionar sem problemas em micros com placas de vídeo SVGA, embora provavelmente alguns efeitos especiais exijam máquinas com placas mais específicas. A configuração mínima para rodar Quake 2 é um Pentium 90MHz, mas um Pentium 133MHz é recomendado. É bom ir preparando seu micro para receber esta super-novidade: com tanta qualidade gráfica e velocidade, Quake 2 deve ser exigente também no que se refere a memória RAM. Mas vale a pena se equipar para encarar esse desafio.

O game terá cerca de 30 níveis, com uma novidade: será possível retornar aos níveis já completados. Aliás, em certos casos, isso será imprescindível. Deve haver também opções de caminhos, com diferentes obstáculos e dificuldades, aumentando a variedade dos desafios. Além disso, novas fases desenvolvidas especialmente para disputas no modo multiplayer vão aumentar a competitividade.

Efeitos visuais inovadores: mais realismo no combate

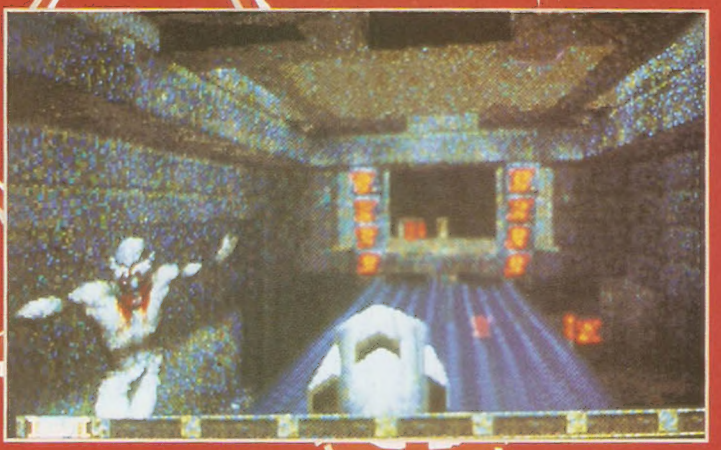


Visual mais elaborado, cheio de detalhes

Novos inimigos e artefatos de guerra

QUAKE

Descubra os caminhos do novo Doom, um aterrorizante desafio



O novo Doom tem monstros ainda mais assustadores e poderosos que os outros games do mesmo estilo: eles podem devorá-lo a qualquer momento

Efeitos visuais fantásticos, muito sangue e desafios alucinantes: finalmente, foi lançado Quake, o novo jogo da ID Sofware, a mesma produtora de Doom, sendo praticamente um sucessor da série. Depois de vários meses de espera, muitos jogadores terão que fazer um upgrade no micro para curtir o game, pois todas as qualidades do Quake exigem um Pentium 100, com 16 MB de RAM. Mas essa exigência de equipamento vale a pena, pois Quake garante mais emoção que qualquer outro game no estilo Doom.

Não perca mais tempo e parta para a ação! Como agente especial do governo, atenda o telefone e siga imediatamente para a base. Depois de uma conversa com o Coronel, você descobre que os cientistas americanos estão desenvolvendo uma máquina capaz de "teletransportar" instantaneamente pessoas e objetos para qualquer lugar.

Esta máquina foi roubada e Quake, um terrível vilão, está infiltrando pessoas na base e causando diversas mortes. Sua missão é encontrar e destruir Quake, onde quer que ele esteja. E será complicado, pois os cientistas acreditam que o vilão está em outra dimensão.

Quando você pensa que conta com o auxílio de todo o exército nessa missão, Quake invade a base e faz uma verdadeira carnificina. Provavelmente só restou um sobrevivente. E adivinhe quem vai ter que perseguir o inimigo? Nem pare para pensar: comece a

Há várias armas e inimigos diferentes

DIFICULDADE MÁXIMA !!

Se o modo HARD não é difícil o suficiente para você, há um truque para jogar no modo NIGHTMARE (literalmente pesadelo), ainda mais complicado. No início do jogo entre no corredor que leva à fase número quatro, mesmo que a fase quatro não possa ser acessada na versão shareware. Caia no buraco que o levará até um local parecido com uma piscina e nade rapidamente para frente. Ao cair em uma outra sala, entre pelo portal para jogar no nível NIGHTMARE.

Os labirintos são fáceis, mas entre cenários sombrios, há muitos segredos

caçada, passando por quatro assustadoras dimensões, para destruir Quake. Acabe de uma vez por todas com a máquina de teleporte e dê um jeito de voltar para casa.

Simples e perigoso

O modo de jogo de Quake é muito simples e divertido, pois não é preciso decorar dezenas de comandos. Os labirintos de cada fase também não são muito complicados e mesmo quem não conhece bem o sistema de jogo consegue circular nos corredores de Quake.

Só tem um problema: os inimigos são realmente perigosos, bem piores que em Doom.

Embora os labirintos sejam relativamente fáceis, há várias passagens secretas em cada estágio. Em tese, todo mundo consegue terminar Quake, mas poucos conseguirão encontrar todas as passagens e armas secretas do jogo.

O game é composto por quatro fases e cada uma delas é dividida em grupos de seis à oito estágios. Na versão shareware - que está disponível no site da ID Software na Internet (http://www.idsoftware.com) e nos principais BBSs - pode-se completar a primeira fase do jogo. Para conhecer as outras fases é preciso comprar a versão completa em CD ROM.

No final de cada estágio, há uma tela que indica o total de inimigos da fase, quantos foram eliminados, quantas passagens secretas há na fase, quantas foram escontradas e o tempo que se levou para completar o estágio.

Visual e som

Os gráficos de Quake rodam no padrão VGA ou SVGA, selecionado automaticamente de acordo com o processador da sua máquina. A resolução mínima é de 320 x 200 pixels, ideal para computadores mais lentos, e a resolução máxima é de 1280 x 1064 pixels, que requer micro com um processador Pentium Pro!

O visual é cheio de detalhes e os cenários têm tex-

O jogo completo tem quatro fases, divididas em conjuntos de seis a oito estágios, com todo tipo de monstros

CÓDIGOS ULTRA-SECRETOS

Estes códigos funcionam perfeitamente na versão shareware 1.00 de Quake. Antes de digitar qualquer um deles, pressione a tecla "~" para ativar o terminal.

GOD - Torna o jogador invencível. Lembre-se que o código precisa ser digitado novamente cada vez que se entra na fase.

FLY - Permite voar por tempo ilimitado pelas fases. Para "descer", basta entrar no terminal e digitar o código novamente.

IMPULSE 9 - Ativa todas as armas a qualquer momento do jogo. Para escolher as armas, depois do código, basta apertar o número correspondente à arma ou então a tecla "/".

NOCLIP - Para atravessar paredes.

NOTARGET - Faz com que os inimigos não o vejam... Isso é claro, enquanto você não está atirando neles.

IMPULSE 255 - Ativa o modo Quake, causando danos quatro vezes mais fortes nos inimigos e arrancando algumas cabeças...

MAP ExMy (onde x é a fase e y é o estágio) - Avança para a fase e estágio desejados. Não se esqueça que na versão shareware só é possível ir para os estágios da fase 1.

Os cenários são repletos de detalhes, com texturas realistas, e tons sombrios, garantindo um clima de terror e muitos sustos

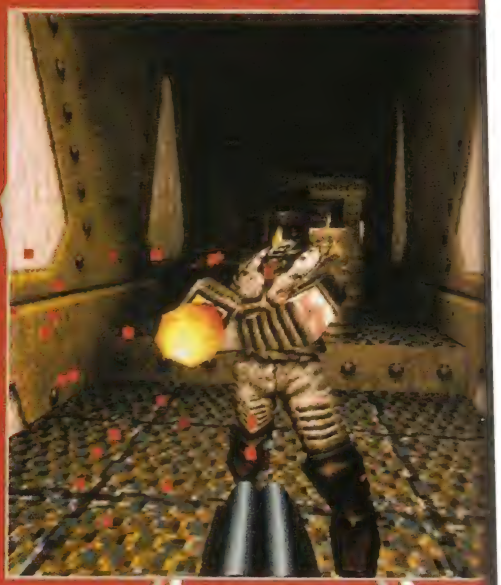
turas bem realistas, sem pontos "estourados", como acontece em Doom e Hexen.

As músicas e efeitos sonoros, como ruídos de armas e gritos, foram digitalizados de sons reais e acrescentados ao jogo, praticamente sem alterações. A música cria um clima de suspense, mantendo o jogador sempre ligado. A trilha sonora é de Trent Reznor, da banda americana Nine Inch Nails, no estilo "industrial rock", uma mistura de rock e sintetizadores, que combina muito bem com o game.

Mas para curtir todas as músicas do game é preciso ter a versão completa do jogo em CD-ROM, já que na distribuída em BBS aparecem apenas os efeitos sonoros. Mas pode-se contornar esse problema na versão shareware: Quake, assim como a maioria dos jogos dessa produtora, permite escolher uma trilha sonora. Com o jogo instalado no hard disk, basta colocar um CD de áudio de sua banda favorita no drive de CD-ROM. Imagine só, jogar Quake ao som daquela música do Roberto Carlos que você tanto gosta...

Qualquer que seja a trilha sonora, detone todos os monstros e embarque nesta aterrorizante viagem.

Toni Cavalheiro



Atire em tudo que se mover a sua frente e investigue todos os cenários: Quake é um inimigo perigoso e muito esperto

FILE MANAGER

Fabricante: ID Software
Distribuidor no Brasil: Tec Toy
Configuração mínima: Processador Pentium 75 MHz (o jogo roda em 486, porém um pouco lento), 8 MB de RAM (16 MB recomendável)
Ocupa: 40 MB para versão shareware e 80 Mega de espaço livre para a versão completa
Controles: teclado, mouse, joystick, teclado + mouse, teclado + joystick
Ambiente: DOS, Windows 95 (requer 16 Mega de RAM para rodar no Win 95 e é totalmente incompatível com o Windows NT)
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R$ 80,00

COMO RODAR QUAKE

Se o jogo ficar lento e você achar que sua CPU tem potencial para processar gráficos melhores dos que os configurados automaticamente pelo jogo, pode optar por uma seleção manual. Entre no terminal (pressione a tecla "~" durante o jogo) e digite o comando **VID_DESCRIBEMODE** para ver a resolução que se está utilizando no momento. Para obter uma lista completa das resoluções disponíveis, basta digitar **VID_DESCRIBEMODES**. Uma relação com os números correspondentes à cada resolução aparecerá na tela. Então tudo que você tem a fazer é digitar o comando **VID_MODE x**, onde x é o número correspondente a resolução desejada.

As teclas + e - alteram o tamanho da tela. Com a tela no tamanho máximo, tem-se uma visão muito mais ampla dos inimigos, o que deixa o jogo um pouco mais fácil. Mas esse tipo de gráfico pede um micro com processador Pentium de pelo menos 100 Mhz, para evitar lentidão nos movimentos ou travadas.

Quem se arriscar a jogar Quake em um 486 DX2-66 (o mínimo necessário), tem que diminuir o tamanho da tela, e em casos críticos, retirar até a música do jogo. Outra dica para computadores lentos é usar o **VID_MODE 0** no terminal.

OS SEGREDOS DE QUAKE

Descubra os itens e locais secretos

Você pode jogar Quake e chegar ao final com poucos arranhões, mas o jogo tem muitos segredos, fases secretas e inimigos escondidos. À medida que você se aprofunda no game descobre itens e locais estratégicos, principalmente para quem joga via modem (modo *Deathmatch*). Desvende os segredos de Quake e mostre sua força.

Welcome to Quake

É a fase inicial, onde o principal segredo permite acesso ao nível *Nightmare*. Entre na água e pegue a armadura vermelha na câmara. Na saída caia bem perto da entrada da câmara e ao cair na viga de madeira vá até a entrada (dir.) para chegar a *Nightmare*. No modo *Deathmatch* você encontra munição, *Super Health* e um *Quad Damage*. É só pegar e sair atirando. Tenha sempre uma boa arma, pois a toda hora você dá de cara com um adversário. No console digite *REGISTERED 1* para abrir as portas para os outros níveis. Por enquanto só é possível acessar o primeiro episódio para não travar o jogo.

Episódio 1 - Doomed Dimension

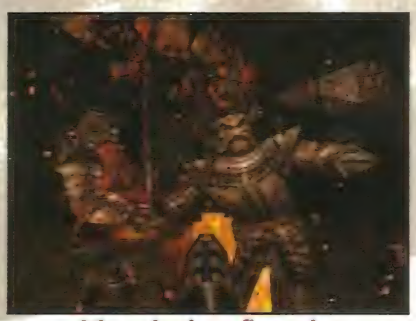
1- Slipgate Complex

Pule na plataforma que pisca (à dir.) e atire na parede para pegar munição. Desça pelo elevador e pegue um *Super Health* na água. No prédio atire no símbolo vermelho (do outro lado da ponte) e pegue a *Super Shotgun*. Atravesse a ponte, vire à direita e atire na parede diferente (à dir.) para chegar ao *Quad Damage*. Na rampa veja a entrada bem acima da sua cabeça (3º segmento), pule no corrimão e no botão. Pule na escada, suba e entre na sala onde há *SuperHealth* (é um bom lugar para um atirador). Use a roupa especial (ao lado da pilastra, no final da rampa) para nadar no lodo e procure uma passagem para o local onde há uma armadura amarela (em *Deathmatch* leve também um *Grenade Launcher* e o *666*). Fique atento aos ruídos para saber onde estão os inimigos e os atiradores.

2 - Castle of the Damned

Caia na água e atire na parede mais clara. Nade no corredor até a câmara onde há *30 Health* (no modo *Deathmatch* pegue o *Rocket Launcher*) e na sala onde usou a chave prateada, suba as escadas. No meio da coluna aperte a pedra deslocada para chegar ao compartimento que se abre à direita com o *Quad Damage*. Onde há uma ponte que leva à *Rocket Launcher*, caia na água e vá em direção ao símbolo vermelho. Pegue *Health* e a armadura verde e fique de olho no *Quad*, pois tem sempre alguém lá.

Fique atento: há inimigos por aí



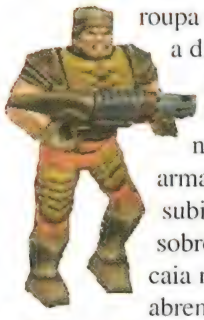
Atire primeiro e fique vivo

3 - The Necroppolis

Pegue a *chave amarela* (ou *Rocket Launcher*) saia da água e vá para o elevador. Suba as escadas e caia na ponte. Atire na parede (esq.) e pegue munição para *Rocket* e *Health*. Na sala depois do labirinto aquático abra a porta, vire (à dir.), atire na parede atrás da armadura amarela e vá ao *Super Nailgun* e a um bom ponto para *Snipers*. O último segredo o levará até um anel de invisibilidade.

4 - The Grisly Groto

Atire nos símbolos vermelhos e pegue a armadura amarela. Na água pegue a



roupa de mergulho e nade a direita. Na metade da parede pegue a munição para *Rocket* na entrada. Na armadilha das setas, após subir o elevador, passe sobre os botões no chão, caia nas passagens que se abrem, aperte os botões e vá para a água. Na caverna à direita há um *Grenade Launcher* e uma passagem para a fase secreta (em *Deathmatch* há um anel de invisibilidade).

Há monstros por todo lado

5 - Gloom Keep

Pule na água e nade à direita. Pegue o *Super Health* na caverna, saia, siga pelo corredor à direita, suba no corrimão e pule no topo da parede à frente. Pegue embalo e pule na "sacada", onde está a armadura amarela. Ao cair no buraco, atire na parede oposta à saída: há uma armadura verde e um teleporte. Há outro segredo para uma armadura amarela. Para chegar ao *Quad Damage* preste atenção nas sombras.

Os símbolos escondem segredos

Fase 6- The Door to Chton

Fuja da armadilha de espinhos e quando a parede estiver voltando, passe pelo caminho para o portal até a *Super Nailgun*. Procure por um *Super Health* e depois de andar pela trilha fina, aperte o botão para subir a ponte. Atire na luz vermelha. Sob a escada há munição para *Rocket Launcher*. Quando a escada voltar ao lugar, abre-se um portal para o *Super Health*. O quarto segredo leva ao *Quad Damage*. A *Super Nailgun* é uma boa arma.

7 - The House of Chton

Aqui é só ter uma boa arma. Não há muito *Health* e com um pouco de habilidade e sorte você pode pegar o cara do *Rocket*. Com mais de seis itens de munição nesta fase comece a atirar para todos os lados. Fique de olho no *Quad*: se você souber usá-lo vai conseguir muitos pontos. Depois que apertar o botão para a ponte que leva ao final da fase, tome cuidado para não cair lá se estiver jogando no modo *Deathmatch*. Nesse caso, só é possível sair com o comando *kill* (suicídio).

8- Ziggurat Vertigo

Perto da saída siga reto, atire na parede à direita e pegue o anel de invisibilidade. Para achar um *Quad Damage* é preciso subir em lugares altos, usando a arma mais potente (*Rocket launcher*) e o pulo. Para isso é preciso atirar para baixo e pular simultaneamente. Olhe sempre para todos os lados e fique atento para os *666* e para o *Rocket Launcher*. Com treino seu *Grenade Launcher* torna-se uma arma fatal. Pule no final.

Episódio2 - Realm Black Magic

1 - The Instalation

Caia na água e nade à esquerda até o teto mais baixo. No canto embaixo do teto, suba e pegue a armadura vermelha. Atravesse a ponte e fique atento à luz piscando. Suba as escadas e atravesse a parede para conseguir *Super Health*. Caia na água e siga por um dos corredores para conseguir armadura vermelha e o *Super Shotgun*. Na sala do computador, após o primeiro elevador pegue a caixa de munição de *Shotgun*. Atire na parede à esquerda e pegue o *Quad*. Na sala, após o segundo elevador, há uma entrada para o cercado. Desça até pegar a armadura vermelha.

Na sala da água marrom, pegue o *Super-health* e caia na água. Atire na grade no meio das pedras, vá pelo corredor, pegue o *Biosuit* e chegue até o *Grenade launcher*. Repita o procedimento anterior e no final da descida atire na outra grade. Siga o caminho normal para encontrar o item *666*.

2- The Ogre Citadel

Caia no rio na saída e siga à esquerda para um *Super-health*. Vire à esquerda na encruzilhada. Na água passe por baixo da ponte e pegue a armadura amarela. Na estrada escura pegue o *Grenade launcher*. Vire à direita e suba na janela com cuidado. Abaixo há um caminho estreito: pegue a armadura amarela, um *Super-health* e a *Super-nailgun*.

Quando a situação se complicar esconda-se

3 - Crypt of Decay

Na encruzilhada das pontes vá para a água. No arco há uma caixa de munição e depois da entrada uma armadura vermelha e o *Grenade Launcher*. Atravesse a ponte e entre na estrada para conseguir munição. Passe pela sala com uma armadilha cheia de ferros e vá

Há vários locais secretos perigosos

até a sala com três corredores. Atire na parede e pegue *Super-Health* e a armadura amarela na água. Na sala oposta a do final, atire no alvo vermelho. Suba as escadas e pegue o *Super-Health*. Aperte o botão e na fase secreta pegue um *Quad*. Passe pela armadilha das setas e olhe para trás: há um *Rocket Launcher* e um *Quad Damage*. Pule na plataforma do *Quad*, siga a trilha rente à parede e entre no corredor da *"Roda dos Desejos"*.

4 - The Ebon Fortress

Passe pela varanda do castelo e desça um lance de escadas. Vire 180°, olhe para frente, atire na parede estranha e pegue o *Super-health*. Vá em frente e suba as escadas. No último degrau atire na parede de madeira, pule e pegue o *Super-health*. Onde há um líquido esverdeado, suba na plataforma, pegue a armadura verde e olhe à esquerda. No lago de ácido pegue o *Biosuit* e a armadura vermelha. Investigue o quarto segredo.

5 - The Wizard's Manse

No início há um *Rocket Launcher* e na coluna ao lado um *Quad*. Se cair na água, vá até a pilastra do *Quad* e entre na passagem para voltar. Use o elevador na sala do *666* e ande pelo rio, até as escadas da saída. Suba até o corredor onde há uma viga mais baixa e atire no pedaço que parece diferente da parede (esq.). Pegue a armadura vermelha e caia no buraco para pegar o *Quad Damage*.

6 - The Dismal Oubliette

Entre no castelo por baixo da água, vire à direita e siga até o local onde há uma escada e um pequeno lago. Nade no lago na direção inversa da que estava indo para achar um *Quad damage*. No segundo andar procure, perto do elevador, por uma parede diferente e atire nela. Desça as escadas até o pequeno vão. Caia lá, pegue o *666* e suba pelo elevador.

7 - Underearth

Saia da água (onde há uma porta que requer a chave amarela). À esquerda aperte o tijolo que está fora do lugar e pegue o *Quad damage*. Na sala onde há um lago de ácido, há uma espécie de cais, com um botão e uma entrada (à dir.). Caia no ácido e nade até a entrada. Pegue o *Biosuit*, olhe em frente e nade na diagonal esquerda, passando perto da ponte. Procure a rampa subterrânea para encontrar uma armadura vermelha. Saia rápido, aperte o botão inicial e suba as escadas.

Procure segredos em todos os cantos

Atire em todas as paredes onde aparece a criatura com chifres e siga até o corredor onde a luz está piscando. Atire nas entradas escuras para chegar a uma nova sala.

Episódio 3 - Netherworld

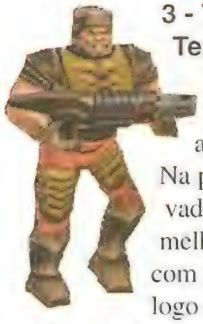
1 - Termination Central

Siga até virar à esquerda e se deparar com dois corredores. Vá à esquerda e embaixo da ponte atire na parede sombreada e pegue a armadura vermelha. Pelo corredor (dir.) chega-se à sala do *Quad*. Passe reto até cair no ácido e nade pela entrada até a *SuperNailgun*, *Grenade Launcher*, *Armadura Verde* e *Super Health*. Na sala do *Quad*, entre os barris radiotivos, olhe para baixo: da plataforma chega-se a armadura amarela e ao *Super shotgun*. Escale o computador, atire na parede da esquerda e siga até achar o *Super Health*. Na escada (esq.) ande até o elevador e olhe para onde você estava: há um *Quad* logo abaixo.

Investigue todos os itens

2 - The Vaults of Zin

Vá até o *Grenade Launcher*, caia na lava e pegue o *Super Health*. Passe pela sala onde há um homem crucificado, vá até a sala com duas pilastras vermelhas e atire na parede mais escura para encontrar um bom lugar de *Sniper*. Atire embaixo do braço do homem crucificado e ache o *Rocket launcher*. Na sala do altar de cruzes há um *Quad* envolto por lava na parede iluminada.



3 - The Tomb of Terror

Na sala de lava pisando no botão aparece uma escada. Na plataforma mais elevada atire no alvo vermelho e uma passagem com teleporte se abrirá logo abaixo. Pule e pegue o *Rocket Launcher* e a armadura vermelha. Na plataforma siga em frente e na encruzilhada da *Super Nailgun* vá à esquerda. A frente há um lago com *Super Health*.

Na dúvida, atire e detone o inimigo

4 - Satan's Dark Delight

Na sala das plataformas que se movem há uma sacada com dois *Healths*. Caia lá e a parede se abrirá, mostrando um *Quad* e outras coisas mais. Na sala do segredo 1, atire nas luzes para chegar a uma sala com o *666*.

Desça da sala das plataformas e continue em frente até onde há um *Grenade launcher*. Suba pelo elevador e na sala onde há vários quadrados no teto atire no que tem luz amarela e pegue o *666*. Na encruzilhada de pontes pegue o *Rocket Launcher* e siga até a luz amarela. Atire e pegue a *Super Nailgun*.

Há surpresas aterrorizantes no labirinto

Na sala da escada com lava vá até o "corrimão", olhe para baixo e caia no buraco da escada para achar um bônus.

5 - Wind Tunnels

Caia no buraco do corredor das luzes que piscam e pegue o *Quad*. Na sala da armadura verde caia na água e ache uma entrada para o *Super Health*. Atire na passagem do chão para chegar ao teleporte. Na sala que tem um botão e uma armadilha de flechas, siga pelo corredor, passe pela armadilha, atire no botão vermelho no alto da sala e pegue o *Biosuit*.

6 - Chambers of Torment

Perto da sala onde há uma armadura amarela há outra com totens na parede. Olhe para o teto e atire no botão vermelho para chegar a um corredor: pegue a armadura amarela e o *Quad Damage*. Passe pela sala das pilastras pegue o elevador e atire no alvo vermelho (acima) para abrir uma passagem. O alto das pilastras é um ótimo lugar para esperar os seus adversários passarem.

7- The Haunted Halls

Atire nas grades da sala onde há lava e a armadura amarela e pegue o *Quad*. Entre no elevador, caia enquanto ele sobe e pegue um *Super Health* embaixo do elevador. Depois de passar no corredor com a armadilha de setas, aperte o botão para abaixar o elevador e olhe para cima. Atire no botão vermelho e pegue o *Quad*, o *Super Health* e a armadura amarela. Suba no elevador e no nível superior, vá até o meio da ponte e pule para a jaula (à dir.), atire na parede sombreada e pegue o *666*.

Quake na Internet

Para jogar pela web, os requisitos básicos são um PC 486 DX4-100 com 16MB RAM, espaço livre no HD de 20MB/55MB, modem e conexão à rede. Depois é só se conectar e executar o Q95.bat (no diretório C:/quake), e na opção multiplayer escolher a opçao SETUP. Escreva seu nome, defina sua cor e no menu multiplayer escolha "Join Game At" e digite o numero IP ou o host do quake server. Para outras informações consulte o site da produtora: http://www.idsoftware.com

pegue a armadura amarela e o *Quad*. Atire no alvo vermelho, acima da entrada da sala onde há o 666 para abrir o teleporte. Na sala final caia no poço e siga até a sala escura, embaixo d'água. Nade à direita, suba e pegue munição e *Health*. Bata a cabeça na luz que fica piscando no corredor onde há uma sacada com o *Quad* e a armadura verde.

2 - The Tower of Despair

Depois de cair no início da fase, atire na janela vermelha, aperte o botão embaixo dela, vire-se e pegue a *Super Shotgun*. Siga à direita, atire na parede onde não há rodapé, entre e pegue o item de invisibilidade. Quando a parede fechar, aperte o botão, saia e vá ao buraco que se abriu. Pegue a armadura verde e o *Grenade Launcher*. Na sala da grande janela vermelha, vá até o *Grenade Launcher*, ande a direita na plataforma, pegue a *Super Shotgun* e continue até

Episódio 4 - The Elder World

1 - The Sewage System

Suba, atire na parede que parece um terminal de computador e

Armas e itens estão escondidos nos corredores

O cenário tem passagens secretas

achar o *Super Health*. Pule para a plataforma quadrada, atire na janela vermelha, suba, pegue o *Rocket*, atire na parede da direita e pegue *Healths*.

3 - The Elder God Shrine

Na plataforma superior da sala que tem um lago há dois vitrais amarelos: pegue *Healths*. Na entrada da direita, siga o corredor azul até o fim e vire à direita. Na sala com vitrais amarelos aperte o botão e pegue os itens.

4 - The Palace of Hate

Passe pelo corredor e no salão atire no *Sol* (acima da entrada). Pegue o *666* e o *Grenade Launcher*. Na passagem mergulhe no lago com propriedades regeneradoras. Vá pelo corredor escuro, onde há um elevador, entre e caia logo em seguida: sob o elevador há uma armadura vermelha. No corredor com pilastras, vá até a caixa de *Nails*, entre no elevador (à esq.) e pegue o *Quad Damage*.

5 - Hell's Atrium

Aperte o botão no meio do salão, pegue o elevador, atire no botão vermelho, atravesse e pegue o *Quad* e o *Super Health*. Na sala dos vitrais compridos, pise no botão e entre no vitral. Atire na parede que mostra um elevador, suba e saia no lago de ácido. Pegue o *666* e os itens, vá pela passarela que acompanha a parede e entre no canto da sala.

Perto da sala com o *666* e a lava, há outra com escadas e vitrais azuis. Atire no que está iluminado e pegue a invisibilidade. Antes de usar a chave prateada e erguer a ponte, atravesse a lava pulando nos tocos de madeira. O portão do outro lado leva à fase secreta.

6 - The Pain Maze

Nas pilastras azuis aperte o botão da esquerda e abra uma passagem para a *Lightning Gun*. Na sala das vigas de madeira e da água, caia no líquido. Atire na parede mais escura, pegue o *666* e siga em direção à armadura vermelha. Fique entre os dois ferros da parede, pule e atire no símbolo do teto para chegar à armadura. Na água entre no buraco no chão e nade: uma abertura no teto o levará à *Lightning Gun*.

7 - Azure Agony

No corredor da janela com a armadura vermelha, pegue o *Biosuit*. Volte e siga à esquerda até o *Quad*. Ao cair no ácido, entre no segundo teleporte, pegue a armadura vermelha e o *Rocket Launcher*. No labirinto azul, atire no botão vermelho e suba a escada. Em 1 atire na parede iluminada da direita, em 2 na da esquerda e ande pelo corredor até a parede com a fogueira. Atire na parede à direita e pegue o *Quad*. Na escada que termina no lago, atire no teto e caia na água. Aperte o botão de madeira com o símbolo de Quake. Saia pelo teleporte e volte até o *Biosuit* do segredo 1. Suba a escada à esquerda do *Biosuit* e pegue munição para a *Lightning*.

Atravesse o lago e siga pelo corredor até a sala com um *666* e com um *Quad*. Nade até debaixo do 666, atire na parede à sua frente e pegue a munição para *Rocket*.

Atravesse com cuidado: há lava no caminho

Repita o processo com o *Quad* para achar o teleporte. Entre no teleporte 8 e pegue o *Super Health* e o *Rocket Launcher*.

8 - The Nameless City

Siga até a plataforma onde há a chave amarela (modo single player) ou o *Rocket* com o *Quad* (Multiplayer). Abaixo da plataforma, vá pela direita e suba a rampa. Corra, aperte o botão (esq.) e entre na passagem. Pegue o elevador, caia no buraco e pegue a armadura vermelha. No quarto (após a rampa) há um buraco redondo. Caia na sala abaixo dele e pule no buraco. Perto da saída suba a rampa com piso de grades. No canto a grade é falsa: pegue *Super Health* e *Grenade launcher*. Pegue a chave amarela e abra a porta para ganhar um segredo.

Quake Servers

Os quake servers são serviços gratuitos de alguns provedores de acesso à Internet. Basta se conectar para começar a jogar. Escolha o seu quake server e detone:

ACS	quake.acs.com.br
Mandic	quake.mandic.com.br
UOL	quake.uol.com.br
ZAZ	quake.zaz.com.br
TBA	quake.tba.com.br
Trip	quake.trip.com.br
Splicenet	quake.splicenet.com.br
Regra 1	quake.regra.com.br
Alphanet	quake.com.br
Via-rs	quake.via-rs.com.br
Unisys	quake.unisys.com.br

ERADICATOR

DETONE TODOS OS INIMIGOS E DIVIRTA-SE COM O DEMO NO CD COMPUTER & GAMES

Corredores escuros, tiros, armas poderosas... Vários games seguem esse estilo, consagrado por Doom, que conquistou fãs no mundo todo com ação e labirintos cheios de armadilhas. Mas Eradicator é diferente, pois tem mais que explosões e cenas de ação: são várias missões diferentes e é preciso cumprir seus objetivos para evoluir no game. Além, é claro, de destruir uma infinidade de monstros que aparecem no caminho. Para conhecer melhor este desafio, confira o demo no CD ROM **Computer & Games**.

O sistema de jogo, com itens para serem encontrados, missões diferentes e objetivos determinados é semelhante ao utilizado pelos adventures. Na hora da briga você enfrenta robôs biomecânicos, que misturam animais e robôs. Além de atirar, eles também partem para cima de você com socos e chutes.

O jogador pode escolher entre três personagens diferentes (veja box), inclusive Eleena, uma guerreira. Cada um tem suas características específicas, sua história e objetivos variados durante as missões. Os gráficos são tridimensionais, o que aumenta o realismo e permite movimentação rápida dos personagens no cenário. Mas para garantir uma boa velocidade e melhorar a jogabilidade é recomendado utilizar pelo menos um Pentium 90MHz.

A trilha sonora é empolgante, garantindo o clima de guerra e muita emoção. O desafio fica ainda maior quando se joga contra inimigos reais, em rede (até oito jogadores) ou por modem (para duas pessoas).

CONFLITOS

Numa epóca distante, o universo está a beira de um colapso, pois pode perder sua principal fonte de energia, o minério Mazrium. Este elemento, o mais precioso do mundo, é base de toda a tecnologia e a maior fonte energética para todos os planetas da galáxia.

O Mazrium, vital para a sobrevivência de todos os povos, só existe nas três

Códigos especiais

Para utilizar esses códigos, basta digitar \ e o código em seguida, em qualquer tela do jogo. Aproveite para curtir a versão demo no CD ROM Computer & Games usando os códigos especiais.

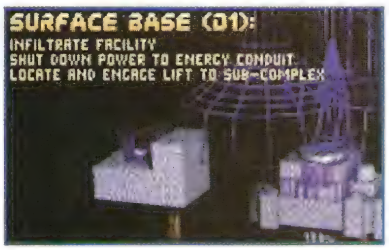
\vici - encerra a fase	**\guns** - armas desaparecem
\bload - permite mudar de nível	**\dunhour** - mata todos os inimigos
\aimove - pára os inimigos	**\poed** - elimina a gravidade
\fmk - saúde máxima	**\oreilly** - localização no radar
\ouch - você fica ferido	**** - repete o último código
\grav - reduz a gravidade	

NO DEMO	NA VERSÃO COMPLETA	
\fushipi	**\ragamuffin**	invencibilidade
\guns	**\arms**	todas as armas
\xmas	**\gift**	acesso a todos os itens do inventários
\tunnel	**\dig**	turn clipping off
\bloodlust	**\overdrive**	poder extra
\2krad4u	**\gobbet**	suicídio

luas do planeta Ioxia: Pyxis, Eyre e Quod. Há muito tempo atrás os habitantes de Ioxia armazenavam o minério e vendiam em pequenas quantidades aos sistemas solares vizinhos. Como o preço do produto era muito alto, os mundos próximos de Ioxia se reuniram para invadir o planeta e acabar com o monopólio do Mazrium. Eles venceram e dominaram

Cuidado com os ataques do inimigo

praticamente tudo: somente uma cidade resistiu ao domínio.



Explore todas as unidades

ESTRATÉGIA DE ATAQUE

Depois de séculos de paz, os sensores indicam uma força maligna que vem da cidade que restou em Ioxia. Imediatamente uma esquadra de mercenários foi enviada para explorar o local. Segundo as primeiras informações, a resistência de Ioxia quer retomar o controle do Mazrium. Logo depois de transmitir esses dados, o grupo de mercenários foi destruído e um escudo misterioso passou a impedir o acesso às três luas de Ioxia. Toda a galáxia está mergulhada no caos.

Como as forças de combate não conseguem romper esse escudo, a estratégia encontrada para vencer o inimigo foi de agir com apenas um soldado, que deve passar discretamente pelas áreas de defesa de Ioxia para acabar com o escudo. Você está encarregado da missão, mas sua forma de agir depende do personagem escolhido.

Os objetivos aparecem no mapa

No mapa (tecle TAB para acessá-lo) se descobre os melhores caminhos e os locais por onde deve passar, além de conferir seus objetivos em cada fase. Além da arma principal de cada personagem, você conta com outras opções e algumas senhas mágicas, que podem ajudá-lo a passar pelo inimigo (veja box) quase sem arranhões.

Eduardo Murata

GUERREIROS

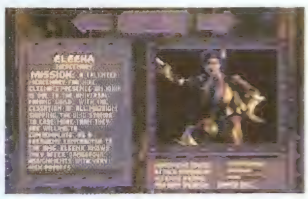
KAMCHAK

Guerreiro de Treydan

Lendário herói de guerra do planeta Treydan, Kamchak foi escolhido pelos líderes da aliança para destruir definitivamente a rede de defesa ioxiana e neutralizar a principal fonte de energia do planeta. Kamchak, imbatível em luta corporal e com nível de defesa elevado, garante pouca perda de energia nas batalhas. Em combate sua movimentação pode ficar um pouco lenta, mas essa limitação se torna um detalhe quando comparada com sua força. Sua principal arma é o Photon Bolt, um canhão de partículas superpoderoso.

ELEENA BRYNSTAARL

A Mercenária



Extemamente hábil e corajosa, ela foi contratada para entrar em ação caso o herói Kamchak falhe em sua missão. Eleena espera um pagamento generoso por essa perigosa ação. Veloz e ágil nos combates, ela tem garras afiadas, usadas como arma mortal. O único problema de Eleena está na resistência contra golpes do inimigo. Sua arma principal é o Ripper Disc: o corte da lâmina pode destruir qualquer inimigo rapidamente.

DAN BLAZE

Engenheiro de Minas

Este não tem escolha, pois estava trabalhando em Quod, uma das luas de Ioxia, quando a confusão começou. Ele não pode sair de lá, devido as forças rebeldes e nem pode passar pelo escudo. Como Dan, seu primeiro objetivo será subir até a superfície do planeta e depois desligar a fonte de energia que protege as luas. As características de Dan como guerreiro são equilibradas: ele é bom em combates corporais, muito hábil no manuseio de armas e veloz na luta. Sua arma principal é o Strident Laser.

FILE MANAGER

Fabricante: Accolade
Distribuidor: MSD, (011) 820-5160
Configuração mínima: 486 DX-66 MHz, 8 MB de RAM, monitor SVGA com 256 cores e Kit multimídia de dupla velocidade
Ocupa: 45 MB de winchester
Controle: Teclado, mouse ou joystick
Ambiente: Windows 95 ou DOS
Apresentação: um CD ROM
Preço Médio: R$ 70,00

DUKE NUKEM 3D

Tiros, desafios e muita porrada

A cidade está infestada por alienígenas mutantes! As ruas parecem as ruínas de um campo de batalha e ninguém se atreve a sair. Prédios, lojas, avenidas: tudo deserto como um cemitério. Apenas os aliens estão nas ruas. Claro que isso é problema seu: assuma a personalidade do herói Duke Nukem para "limpar" as ruas de Los Angeles e se divertir muito.

É só atirar em tudo que aparecer: desafio no estilo de Doom

Entre porradas, tiros e explosões, há muito sangue, efeitos incríveis e mais de 25 fases repletas de desafios. O jogo tem uma versão shareware, com o primeiro episódio, e uma versão completa, com três episódios para detonar todos os inimigos.

Com cenas de ação e combates incríveis, Duke Nukem 3D segue o estilo consagrado por Doom, mas inova com gráficos de alta qualidade (até 800 x 600 pontos, em 256 cores, na versão completa do jogo) que proporcionam excelente definição dos detalhes, principalmente à média e longa distância. Com tantos recursos o visual impressiona e a movimentação é realmente tridimensional. Assim, Duke pode olhar para todos os lados, movimentar-se entre pontes, ruas e até sob a água.

A controvertida personalidade do herói garante o bom-humor do game. Com atitudes politicamente incorretas, cada vez que detona vários aliens de uma única vez, o fortão se diverte, comemorando: "Huh, huh! What a mess!" Ao parar diante de um espelho, ele diz: "Man, I'm looking good!"O cara é uma piada!

Matar e correr

Sem enigmas, ou grandes complicações no enredo, Duke

CÓDIGOS ESPECIAIS

Se está difícil acabar com os aliens, experimente as senhas especiais

DNCORNHOLIO	Modo Deus (e jetpack ilimitado)
DNKROZ	Modo Deus
DNVIEW	O mesmo que a tecla F7 no jogo.
DNHYPER	Mais agilidade e força
DNITEMS	Todas as chaves
DNSTUFF	Todas as armas, chaves e itens de inventário.
DNSCOTTY "x" "y"	Warp de nível, substituindo-se "x" pelo nº de episódio e "y" o nº do nível.
DNSKILL "x"	Altera o nível de dificuldade para x, que pode variar de 0 a 3
DNMONSTERS	Desaparece com todos os monstros. Usado novamente os traz de volta.
DNCLIP	Permite atravessar paredes
DNCASHMAN	Libera dinheiro

CARMAGEDDON

ACONSELHÁVEL PARA MAIORES DE 21 ANOS.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

FOGO E MORTE SOBRE 4 RODAS !

É muita emoção, tensão e adrenalina em um único jogo.

São mais de 36 circuitos de corrida distribuídos em 5 cenários totalmente 3D.

Mostre a sua coragem e sangue frio passando ou eliminando todos os obstáculos que aparecem em seu caminho.

Este jogo não tem limites!

Nada é proibido!

PEDESTRES = PONTOS

Pise fundo no acelerador sem se importar com o que fica para trás.

O que interessa é **VENCER!**

LANÇAMENTO !

EM BREVE NAS PRINCIPAIS LOJAS DE INFORMÁTICA, BRINQUEDOS, PAPELARIAS, LIVRARIAS E LOJAS DE VAREJO.

STAINLESS

SCi

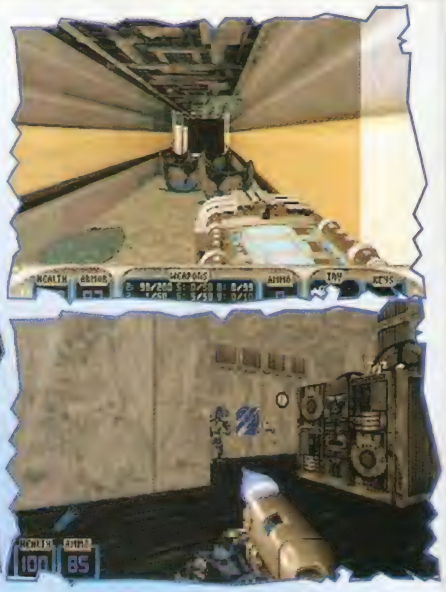
www.sci.co.uk

BRASOFT

www.brasoft.com

AWG graphics

©1997 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. © 1997 Stainless Software. Exclusively licensed to SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. SCi is a trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. E&OE.



Os aliens são perigosos (acima), mas podem ser reduzidos ao tamanho de uma barata com a arma "encolhedora". Seu arsenal conta com vários tipos de armas e recursos

Nukem segue a fórmula básica dos games de ação: é só detonar tudo que se mexer na sua frente (até mesmo quando são belas dançarinas...). E às vezes é melhor atirar também no que não se move.

Para destruir qualquer alien, há um arsenal completo com armas de todos os tipos. Entre as melhores está a arma encolhedora, que reduz os aliens fortões ao tamanho de uma barata, que pode ser facilmente esmagada com o pé. Outro destaque é a arma congeladora, que transforma seus inimigos em cubos de gelo. Aí é só quebrá-los com um pontapé.

Mas é bom ficar esperto, pois o efeito dessas armas especiais é temporário: aproveite para acertá-los, pois segundos depois eles voltam ao normal, com o mau-humor habitual e tudo que lhe resta é o armamento padrão, ou seja pistolas, rifles calibre 12, metralhadoras e lançadores de foguete.

Terra, ar e água

Em Duke Nukem 3D os inimigos não têm paz nem nas alturas ou nas profundezas aquáticas: o herói pode caçá-los por toda parte, voando com seu jetpack e utilizando o equipamento de mergulho. Os cenários variam em cada fase, mantendo sempre a qualidade das imagens. Há visões diferenciadas, com aproximações nos detalhes e câmeras de vídeo espalhadas. Acionando a tecla F7, pode-se observar Duke em situações mirabolantes e engraçadas.

Para aumentar a disputa, é possível jogar linkado por modem ou cabo, em combate ou modo cooperativo com até oito jogadores (na versão full) ou quatro (na versão shareware).

Se a situação ficar complicada, apele para a trapaça e use os cheat codes (veja box), afinal um herói como Duke Nukem não pensaria duas vezes antes de sabotar os invasores.

Roger Techima

Há cenários diferenciados, com gráficos de excelente qualidade e alta definição

FILE MANAGER

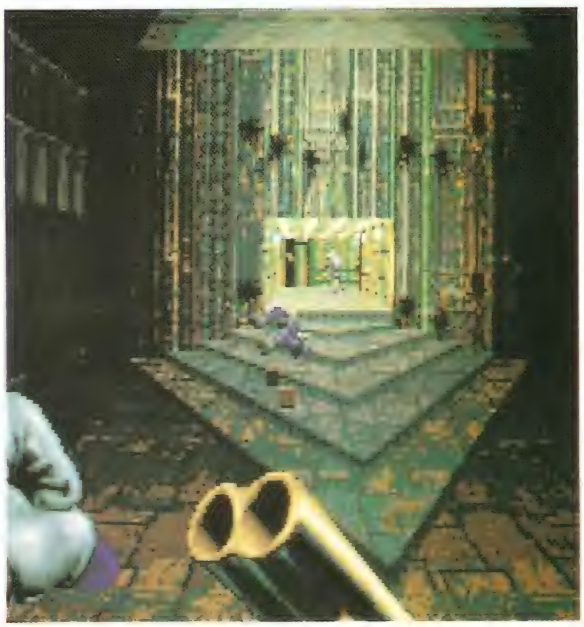
Fabricante: Apogee/3D Realms
Distribuidor no Brasil: Brasoft (011)238-1444
Configuração mínima: 486, 8 MB de RAM, VGA 13 MB HD, 1 drive de CD
Controle: joystick, mouse ou teclado
Apresentação: 4 disquetes (shareware) ou um CD ROM (versão full)
Preço médio: R$ 85,00 (full)

Use as armas para detonar os monstros e conseguir mais armas e acessórios para mergulhar e sobrevoar a cidade

Detone este clássico

Vença este sangrento desafio repleto de ação, com 30 fases e inimigos mais poderosos

Doom II chegou arrebentando, literalmente. Com trinta fases, além de duas extras e sete novos inimigos, esta versão do jogo é bem mais difícil que a primeira. Em maior número e mais espertos, os monstros agora atacam juntos, de forma coordenada, armando emboscadas, tornando as fases mais complexas e cheias de armadilhas Para mudar de fase é preciso percorrer todo o caminho do mapa, ativando os interruptores e recolhendo as 3 chaves (vermelha,azul e amarela) escondidas, além de eliminar ao menos 80% dos inimigos. Novos desafios para o imensa multidão de adeptos que Doom I conseguiu apaixonar e que aguardavam ansiosos esta segunda versão. O enredo em si não chega a ser novidade: Depois de destruir os aliens que infestavam as luas de Marte, em Doom I, é hora de voltar para casa. Em Doom II os inimigos marcianos chegaram primeiro à Terra e já devastaram e modificaram totalmente o planeta. Em Doom II, portanto, sua missão é salvar a Terra. Prepare-se...



FOTOS: DAUMER DE GIUBI

A escopeta de calibre 12 e cano serrado: muito poder de fogo (esq), mas lenta ao recarregar (acima). Os gráficos são elaborados e os cenários um pouco sombrios

Além da velha calibre 12 já existente em Doom I, agora o jogador de Doom II dispõe de uma escopeta calibre 12 de cano serrado e que dispara duas balas ao mesmo tempo. Essa arma fica disponível no decorrer do jogo, causando um estrago considerável a curta distância, e atingindo uma ampla área de impacto a longo alcance. Apesar de seu poder de fogo, a escopeta demora um pouco para recarregar. É só um pouquinho, mas isso pode se transformar num problema quando não houver espaço para escapar de algum ataque em conjunto da "artilharia inimiga". Nesse caso, uma boa opção é trocar por uma arma mais rápida e, é claro, fugir. ➤

FILE MANAGER

Fabricante: id Software
Tipo: ação
Utiliza: 16,1 Mb
Configuração Mínima: 386 DX, 4Mb de RAM
Gráficos: VGA, 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: mouse, joystick ou teclado
Preço Médio: U$ 65
Apresentação: 5 disquetes de 3.5 HD

FOTOS: DAUMER DE GIULI

A missão é difícil: os caminhos são verdadeiros labirintos escuros (acima), e os inimigos estão muito mais espertos, atacando em grupos (alto à dir.)

Depois de encarar aliens poderosos, como o Reverant (abaixo), utilize as opções de Comand Line para se divertir ainda mais

INIMIGOS NO ESCURO

Para complicar, o jogo está bem mais escuro, acentuando a atmosfera sombria e dificultando a visibilidade à distância. Não dá para saber muito bem onde os aliens estão escondidos. Para clarear um pouco as idéias, pode-se usar a tecla F11, que controla o nível de brilho no monitor ou ainda teclar IDBEHOLD L, um recurso que aumenta o brilho por alguns segundos, mas que pode ser utilizado a qualquer momento, bastando repetir o comando quando necessário. Apesar da escuridão, as texturas são nítidas e bem definidas, criando uma ótima ambientação ao jogo.

A música e os efeitos especiais são muito semelhantes aos utilizados em Doom I, mas há uma opção especial de som estéreo. Essa opção pode ficar desabilitada por questões de compatibilidade e estabilidade com algumas placas de som. Quem tem uma boa placa de som (no mínimo uma Sound Blaster 16) consegue esse efeito, digitando no prompt do DOS: SET DMXOPTIONS+-opl3. Digitando SET DMXOPTIONS=-phase obtém-se a separação de fase dos canais. O efeito, no entanto, é sutil e só será notado com fones de ouvido.

Em Doom II os inimigos são mais numerosos e inteligentes, e o jogador tem que ficar muito esperto e agir rápido. Além de correr muito e atirar para todo lado, vale lembrar que há momentos em que a única forma de passar honestamente por uma fase é jogando os aliens uns contra os outros. Para isso, quando uma das portas se abre, atire e saia rápido, pois eles vão brigar entre si. Mas fique atento: alguns passam pela porta e vão persegui-lo. Ao perceber que à sua frente há inimigos demais, procure uma saída à esquerda ou à direita, porque trata-se de uma emboscada e tem mais problemas surgindo bem atrás de você.

TRINTA FASES

Não há divisão entre as fases, mas os episódios continuam exis-

Novas opções de Comand Line

TURBO *Aumenta absurdamente sua velocidade. É muito divertido quando há mais de um jogador. Só para dar uma idéia da velocidade, você corre mais que os tiros de plasma e que o canhão! Ou seja, você dá o tiro, sai correndo, ultrapassa seu próprio tiro e, se bobear, ainda é atingido por ele quando pára!*

FAST *O efeito é catastrófico. Os inimigos vão se mover e atirar até 3 vezes mais rápido. São verdadeiros alucinados a sua caça! Esse comando só funciona associado ao comando -warp, por exemplo : doom2 -warp 17 -fast (começa o jogo no nível 17 e com inimigos super-rápidos).*

TIMER *<Número de minutos> Faz com que o Doom II termine o nível atual e passe para o próximo no tempo especificado.*

WARP *<Número do nível> Inicia o Doom II diretamente na fase que selecionada.*

tindo, pois ao final de cada nível entram telas explicativas, situando o jogador na história, como em Doom. Além das 30 fases, há também dois níveis extras, aos quais se tem acesso através de passagens secretas no meio do jogo. O curioso é que esses níveis nada mais são do que a reprodução de duas fases de Wolfenstein 3D, um antecessor do Doom, que fez muito sucesso. Com os recursos de Doom II o jogador percorre esses dois níveis sem problemas e ainda encontra "velhos conhecidos", pois há várias referências aos monstrinhos de Wolfenstein.

Mas o desafio não é só eliminar os aliens. As novas fases estão muito bem desenhadas e algumas delas se tornaram verdadeiros labirintos. Para se localizar melhor, é possível fazer até 10 marcas de referência no mapa, digitando "M" em locais estratégicos. Mesmo assim, nem sempre é fácil encontrar o caminho certo e às vezes, entre os corredores escuros, a saída é saltar de um prédio para outro, escapando dos tiros, que vêm de todos os lados, e ainda dar um jeito de acertar seus perigosos inimigos. Desta vez, além de determinação, coragem e habilidade, vai ser preciso ter um pouco de sorte. ◆

Ricardo Buzato e Wilton Médici Lucio

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Além das novas fases (acima), há dois níveis mais fáceis, que reproduzem fases de Wolfenstein 3D (à direita)

Heavy Weapon Dude

Novos inimigos

DOOM 2 TEM SETE NOVOS INIMIGOS PARA GARANTIR SUA DIVERSÃO:

HEAVY WEAPON DUDE- Um super-sargento, com uma metralhadora infernal.

HELL KNIGHT- Parente próximo do Baron of Hell, só que mais fraco.

ARACHNOTRON- Uma miniatura da aranha gigante que atira rajadas de plasma.

PAIN ELEMENTAL - Um simpático cuspidor de Lost Souls (caveiras voadoras)

REVENANT- Um humanóide com lança projéteis teleguiados.

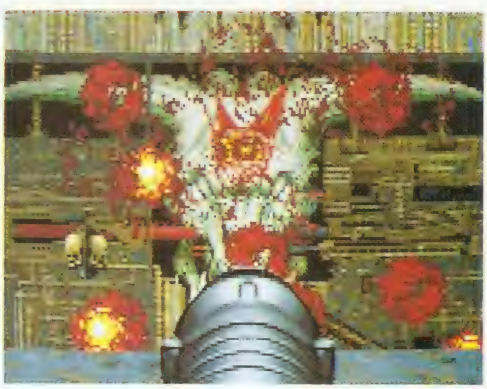
MANCUBS- Humanóide com dois lança chamas poderosos

ARCH-VILE- Um rapaz simpático que, através de magia, faz voce queimar e voar longe, além de poder reviver os inimigos que você já matou.

Senhas Especiais

NÚMEROS - escolha de uma nova arma
IDDQD - invencibilidade
IDFKA - todas as armas disponíveis
IDCLIP - permite atravessar paredes
IDBEHOLD - opções: roupas especiais, invisibilidade
IDDT - mapa completo

Depois sobreviver nas 30 fases, acerte três tiros no quadrado na testa da caveira, para finalizar o jogo (abaixo)



Prepare-se para a missão

Para jogar os aliens uns contra os outros, atire assim que abrir uma porta e saia rápido. Mas cuidado ao entrar novamente na sala, sempre sobram muitos interessados em acabar com você.

Ao perceber que à sua frente há inimigos demais, procure uma saída à esquerda ou à direita e fuja, porque trata-se de uma emboscada e tem mais problemas surgindo bem atrás de você.

Vai ser difícill passar pela 6 fase: esconda-se no canto, sob as plataforma, entre a escada e a parede, para não ser atingido pela aranha nem pelos monstros que atiram bolas de fogo. Para escapar da aranha, saia da plataforma pela direita e clique no interruptor que está na parede. Uma outra plataforma vai descer e esmagar a aranha. Aproveite para pegar o rifle de plasma e fugir rápido, para não ser esmagado.

Quem milagrosamente sobreviveu até a última fase, tem ainda que acertar três tiros de canhão bem no quadrado que está na testa da caveira para terminar o jogo.

THE ULTIMATE DOOM

A nova versão com um novo e sangrento episódio

Há novidades no Inferno: Doom está de volta! Depois de Doom II, seqüência do clássico jogo de ação, a Id Software, produtora do game, surpreendeu com duas novidades: Ultimate Doom e Doom for Windows 95 (veja box), ambos baseados no Doom original.

Ultimate Doom, recém-lançado, é praticamente o primeiro game da série com mais um episódio: "Thy Flesh Consumed", com novos labirintos repletos de monstros que já são seus velhos conhecidos. O jogo é distribuído em um CD ROM, incluindo a versão completa de Doom I e a nova fase.

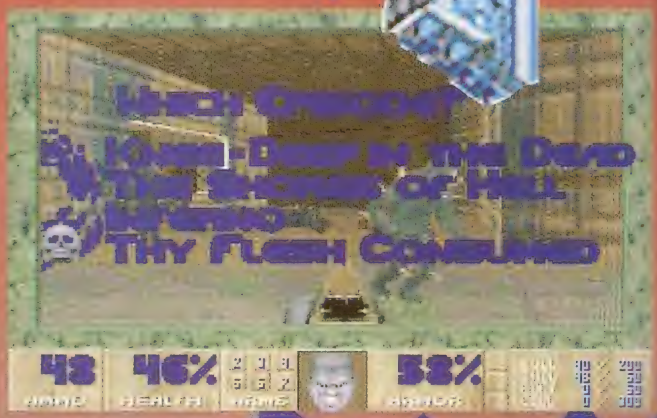
Ultimate Doom segue o mesmo padrão de Doom I e não traz grandes mudanças em relação à versão original, a não ser os labirintos mais bem elaborados e complexos e a grande quantidade de monstros. É simplesmente um massacre. Os "doomaniacos" que querem ser mais feras podem até continuar usando os mesmos "cheat codes" (veja box de Códigos Especiais) para derrotar os inimigos sem se machucar.

MAIS MONSTROS

São quatro fases tétricas e bem-humoradas: Knee deep in the dead (Enterrado entre os mortos), The shores of hell (Os limites do Inferno), Inferno (Inferno mesmo) e Thy Flesh Consumed (algo como Teu corpo destruído), a mais recente. Para selecionar o nível de dificuldade, determinando, por exemplo, a quantidade de monstros, escolhe-se entre I'm too young to die (Sou jovem demais para morrer), Hey, not too rough (Hey, não com tanta força), Hurt me plenty (Pode me acertar) ou Ultraviolence (Ultraviolento).

Em todos os níveis é preciso acertar os diferentes monstros e soldados inimigos e manter-se vivo, garantindo sua saúde (health) e munição durante o percurso. Prepare granadas, fuzis e metralhadoras: o corredores de Ultimate Doom estão infestados de monstros esquisitos e a diversão continua.◆

Roger Techima



CÓDIGOS ESPECIAIS

Confira algumas senhas para detonar os inimigos:

Números: selecionam novas armas
iddqd: invencibilidade
idkfa: todas as armas
idspospopd: atravessa paredes
idbehold: opções para roupas especiais, invencibilidade, etc
tab/iddt: mapa completo da base

DOOM FOR WINDOWS 95

A Id Software não ficou para trás na linha de jogos compatíveis com a plataforma de 32 bits do Windows 95. A versão beta de Doom para Windows 95 já está nos principais BBSs brasileiros e corresponde ao primeiro Doom, sem alterações nas seqüências de ação e nos monstros. O programa específico para Windows 95 não inclui o episódio Thy Flesh Consumed, desenvolvido para a versão Ultimate Doom. As mudanças ficam por conta da música, que melhorou bastante, e da parte gráfica, muito mais rápida.

FILE MANAGER

Fabricante: ID Software
Configuração mínima: 386 DX40, 4 Mega de RAM, kit multimídia com CD-ROM de dupla velocidade
Controles: Teclado, mouse e joystick
Preço médio: R$70,00
Apresentação: um CD-ROM
Ambiente: DOS 5.0 ou acima

DOOM

Entre tiros e explosões vale tudo para sobreviver. Confira também os editores que permitem criar fases inéditas

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O editor Jumble 3.0: monstros em posições diferentes

Armados até os dentes, enfrentando soldados inimigos e monstros terríveis, inúmeros jogadores têm atravessado os corredores escuros e cheios de surpresas de Doom. Para eles só há um meio de sobreviver: matar.

O jogo é dividido em três sangrentos níveis (o primeiro deles distribuído em shareware, ou seja, gratuito, por BBSs ou disquetes), que são subdivididos em várias fases, com quatro níveis de dificuldade em cada uma. Cada fase corresponde a uma base militar, com corredores escuros, fossos, caveiras, e monstros com dentes muito afiados. Para sair vivo da base, é preciso obter armas poderosas, se abastecer de força e munição no caminho e, é claro, eliminar os inimigos.

PCs podem ser interligados para jogar em parceria

A ambientação cheia de detalhes, os efeitos de luz e sombra, a qualidade sonora e os inimigos inteligentes garantem o clima de combate e tensão. Considerado inicialmente apenas como uma versão melhorada de Wolfinstein 3D - outro jogo da produtora americana ID Software, com 6 episódios, também repleto de labirintos, em que o herói é prisioneiro de guerra e tem que escapar de uma fortaleza alemã utilizando diferentes armas - Doom alcançou um sucesso surpeendente e conquistou público de todas as idades.

Para atender ao grande número de aficcionados por Doom, criando novos desafios e garantindo a diversão, há uma série de programas complementares, como editores de som e imagem. Com eles é possível trocar imagens de inimigos, alterar sons e efeitos do jogo ou mesmo gravar e copiar sons, passando-os para o Windows, por exemplo.

DOOM EM REDE

Mas quem ainda não jogou Doom em multi-player, não conhece todo o potencial do jogo. Pode não parecer grande novidade a possibilidade de jogar com até 4 pessoas simultaneamente, mas, depois de experimentar, ninguém mais vai querer jogar sozinho. Pode-se combinar com os parceiros do jogo quem vai ser aliado ou inimigo.

É possível fazer a conexão via modem (que tem de ser no mínimo de 9600 bps) e acesso para 2 jogadores. ➤

FILE MANAGER

Fabricante: id software
Tipo: ação/simulador
Utiliza: 5,5 Mb
Configuração mínima: 386 DX e 4 Megabytes de RAM
Gráficos: VGA 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: mouse, joystick ou teclado
Apresentação: 3 disquetes de 1,2 HD

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Com senhas especiais o jogador pode obter todas as armas disponíveis, mudar de nível e até ficar invencível

Os programas, que podem ser acessados nas BBS, são gratuitos e ótimos para quem já decorou todo o jogo

Como o jogo é muito complexo, se não for um bom Modem, a velocidade do jogo também diminui um pouco. Outra possibilidade, com melhor velocidade, também para dois jogadores, é a utilização de um cabo serial, do tipo Laplink, interligando dois computadores. Para até quatro jogadores, a opção é jogar em rede. A velocidade praticamente não se altera. Pode-se jogar direto em uma rede Novell ou utilizar placas de rede NE1000 ou NE2000, com os respectivos cabos coaxial de ligação e o protocolo IPX carregado em cada máquina. Agora é só ficar atento. Um de seus "amigos" pode começar a atirar em você a qualquer momento .

OS EDITORES

Depois de percorrer várias vezes todos os corredores de Doom, certamente eles estarão repletos de cadáveres, e o jogador já terá decorado a seqüência de inimigos, os lugares de onde eles surgem, e a melhor maneira de derrotá-los. Mas o desafio não terminou. Há vários editores para o Doom, o que torna possível fazer muitas alterações no jogo. Esses editores podem ser encontrados em BBSs, e são arquivos que acrescentados ao programa do jogo Doom permitem várias mudanças.

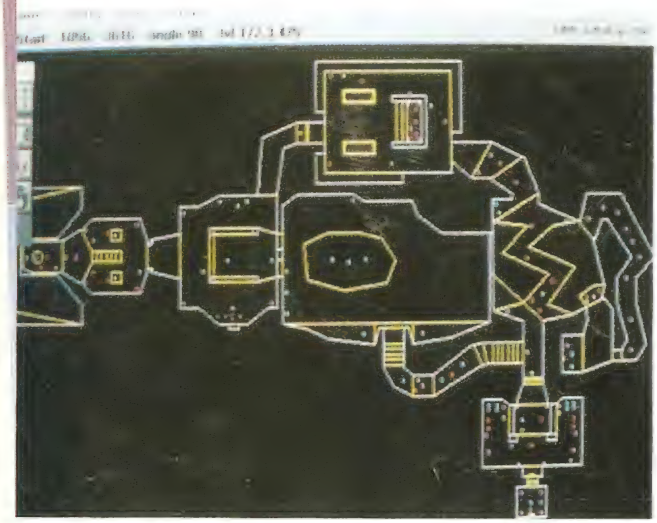
Comandos

- **Ctrl** - para atirar
- **Shift** - andar rápido
- **Barra de espaço** - abrir porta
- **Setas** - direção
- **Alt mais setas** - para andar de lado (sem girar)

Senhas especiais

- **iddqd** - invencibilidade
- **idkfa** - para obter todas as armas possíveis
- **iddt** - uma versão completa do mapa e digitando **iddt** novamente é possível ver os objetos da fase
- **idclevel** - para mudar de nível

Mini wads: novas fases e episódios completos para o Doom



MINI-WADS

Quem não tem paciência para montar fases novas, tem uma outra opção: pegar fases que outras pessoas montaram (os mini-wads). A BBS Mandic possui uma área especifica de wads para o Doom, com dezenas de tipos, algumas de uma fase só, outras de um episódio inteiro. Algumas delas:

STARWAR.WAD - Simula a Estrela da Morte, episódio de Guerra nas Estrelas. O mapa é baseado na planta da Estrela da Morte, com obstáculos diferentes. Tem uma fase apenas, mas extremamente bem feita e detalhada.

DOMINATOR.WAD- Alteração radical do episódio "knee deep in the dead", totalmente diferenciado. Os mesmos mapas mas tem portas secretas, passagens, corredores, estupidamente mais difícil, episódio completo.

SPUNK.WAD - Com muito mais inimigos, é muito legal para jogar em rede, pois tem lugares diferentes, perfeitos para fazer emboscadas contra os colegas de rede.

Para carregá-los digite: **Doom -file dminator.wad**

Após o carregamento aparentemente nada mudou, mas ao se selecionar o episódio correto (geralmente mencionado junto com o wad), o wad selecionado será carregado.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

DMAUD v1.1

Editor e extrator de sons, que permite alterações no jogo e gravação de sons e efeitos, que podem ser transferidos para o Windows por exemplo

DOOMCAD v4.0

Editor de fases, roda em Windows, e permite a criação de um mapa inteiramente novo. Cria-se uma nova fase, determinando a localização de portas, janelas, elevadores e monstros, escolhendo-se até os códigos para abrir portas. Os vários módulos de edição, permitem a criação de setores, com muitas opções. É possível determinar por exemplo a altura, textura e cores de diferentes áreas do cenário. Numa escada, por exemplo, cada degrau é um setor, com todas as variações possíveis. Um preview em 3D permite o acompanhamento da montagem do mapa.

DOOM Editor - The Real Thing v2.50b3

Basicamente igual ao Doomcad v4.0, porém é mais amigável, mas não tem tantas opções e detalhes que se pode alterar como o Doomcad. Isso, entretanto não chega a ser problema, pois é compensado pela facilidade de uso e velocidade.

Jumble v3.0

Jumble é um "randomizador de fase", ou seja, seleciona-se o episódio, fornecendo alguns parâmetros, alterando a posição dos objetos, monstros e bônus do jogo, aleatoriamente, sem alterar o mapa. É possível também misturar monstros de outras fases, aumentar o número de montros e etc. Apesar de não mudar o mapa, a sensação é de uma fase nova, pois o jogador não sabe mais a posição dos objetos e inimigos. ◆

Ricardo Buzato e Wilton Médici Lúcio

Determinar texturas, cores e níveis diferentes no cenários é outro recurso dos editores

Com editores específicos, é possível fazer alterações nos mapas originais (esq.), modificando cenários e acrescentando personagens (acima)

Estratégias macabras

Para jogar um inimigo contra o outro: ao entrar em uma sala com vários tipos de inimigos, dispare em um deles e saia da sala. Espere um pouco e depois volte. Você vai notar que vários deles já se mataram e fica muito mais fácil passar por eles, (e se estiver usando uma arma BG-9000 é muito interessante vê-los morrer com um só disparo).

Lembre de escolher com cuidado as armas a serem usadas: Não use um canhão em lugares fechados, pois pode ser atingido pelos estilhaços da explosão.

Cuidado ao usar um rifle de plasma quando estiver colado numa parede, pode perder várias balas, que vão bater na parede e não vão conseguir atingir o inimigo.

Em corredores estreitos e com pouca munição a serra elétrica torna-se uma opção tentadora e divertida.

DICA ESPECIAL

Veja na tabela quanta munição você vai precisar para eliminar os inimigos.

MONSTRO	BALA	CARTUCHO	CANHÃO	PLASMA	9000
Human	2	1	1	1	1
Sergeant	3	1	1	2	1
Imp	6	1	1	3	1
Demon	14	3	1	7	1
Spectre	14	3	1	7	1
Souls	10	2	1	5	1
Cacodmn.	36	6	2	18	1
Barons	100	15	5	50	1
Cyberdm.	400	58	20	200	4
Spider	300	43	15	150	3

(Tabela extraida do arquivo doom-faq, retirado da Mandic BBS), fone (011) 816-3911

XENOPHAGE

Muita porrada e golpes alucinantes em um torneio interplanetário de luta

Você está convocado para um Torneio Interplanetário que reunirá os melhores lutadores de vários planetas no jogo Xenophage. Isso significa pancadaria, muito sangue e diversão em um game de luta que segue o estilo do consagrado Mortal Kombat.

Lute para evitar a extinção de seu povo

O torneio acontece em pleno espaço, na câmara do Conselho Interplanetário. São dez lutadores no total, sendo oito disponíveis para seleção e dois chefes, que o esperam no final. Nem pense em tiros e explosões. A luta é limpa, ou seja, sem nenhum tipo de arma e você conta somente com a habilidade natural dos lutadores de cada espécie.

Em Xenophage o vencedor será recompensado com a liberdade e o direito da vida das espécies de seu planeta de origem. O perdedor não escapa: seu planeta e sua raça estão condenados a extinção.

Os cenários são cópias holográficas do mundo de origem de cada lutador e os tamanhos de cada cenário variam automaticamente de acordo com a distância entre os adversários Os gráficos são e em SVGA, muito bem trabalhados, e é possível conferir até os mínimos detalhes. O rock pesado da trilha sonora garante o clima.

Para os iniciantes, há um modo Treino, uma opção muito útil para treinar os golpes. No modo Story é possível acompanhar a saga de cada lutador pela sobrevivência. O usuário pode ainda personalizar várias opções de controle do jogo, como tempo das lutas, força dos combatentes, nível de sangue e os efeitos de sombra.

Golpes mortais

Cada personagem tem golpes especiais, que podem garantir a vitória. O sistema de Combos em Xenophage é bastante simples e eficiente. São sequências de golpes praticamente indefensáveis. Aplicado corretamente, um Combo pode detonar o adversário em poucos segundos.

Os Combos mais comuns são feitos somente com os botões de ataque (chute e soco) e é bem fácil de descobrir as melhores combinações.Após uma sequência de golpes, o sistema indica quantos golpes foram encaixados em Combo e o número de ataques aparece em Hit Combo.

Mas o grande destaque fica para um golpe mortal, o Meat. Após derrotar seu adversário, é possível finalizar a luta com esse golpe fatal. Para executar o Meat é simples: basta entrar com o comando correto (veja box) quando a tela ficar vermelha. Com um Meat, seu lutador arranca a cabeça do oponente para comemorar a vitória. É animal!

Comece no modo Treino para se aquecer

Controles

Os lutadores são controlados pelas quatro setas direcionais (cima, baixo, direita e esquerda) e suas respectivas diagonais (direita + baixo por exemplo). São quatro botões para acionar os golpes, sendo dois tipos de socos e dois tipos de chutes, que têm variações na força do golpe: fraco e forte. Além dos ataques simples (golpes acionados somente pelos botões), existem os ataques especiais, acionados pela combinação dos direcionais mais um botão de ataque. Um exemplo clássico de golpe especial é o ataque de uma bola de energia contra o oponente. Siga as dicas especiais de Computer & Games e detone todos os adversários. Mas fique esperto: os ataques especiais apresentados foram feitos com os lutadores no canto esquerdo da tela.

Lutadores e Golpes

MOUTH

Originário do planeta Orus, Mouth é uma criatura bem temida. Seu ponto forte está na resistência: Mouth pode receber muitos golpes em combo perdendo pouca energia. Seus ataques são longos e rápidos e a principal arma é o Power Ball. O ponto fraco está na lentidão para se movimentar, pois a criatura pesa 180 Kg.

Mouth: criatura perigosa

Power Ball - ← ↙ ↓ + soco
Flying Destruction - ↑ ↓ + chute
Meat - ↓ ↘ → + soco

SELENA

Selena é da Terra: uma lutadora rápida que apresenta golpes destruidores. Seus ataques combinados proporcionam excelentes combos. A magia Telenetic Punch, juntamente com as voadoras são os principais ataques. Apesar da grande agilidade, Selena possui baixa resistência contra golpes e perde muita energia.

Selena: representa a Terra

Telenetic Punch - ↓ ↘ → + soco
Spin Attack - ← → + chute
Meat - ↓ ↘ → + chute

WORM

Worm é uma criatura compacta que escapa facilmente de magias e ataques aéreos. Worm nasceu no Mundo de Moreau e seu principal ataque é o Rolling Ball. Apesar de pequena, a criatura é um pouco pesada (113,8 Kg) o que torna sua locomação um pouco lenta. Seus golpes são de curto alcance e bem fortes.

Golpes rápidos e fatais

Rolling Ball - ← → + chute
Uppercut - ↑ + HP
Meat - ↓ ↘ → + chute

BAT

Bat é uma criatura aérea do planeta Fleder. Seu ponto forte é a capacidade de voar, facilitando a fuga do raio de ação do seus inimigos. Apesar de rápido, o lutador apresenta baixa resistência contra magias. Seus golpes são fracos e de curto alcance, sendo a melhor arma contra ele o Spin Attack.

Gun Machine - ↓ ↘ → + soco
Spin Attack - ← → + soco
Fly - segure para cima e aperte rapidamente um botão de ataque
Uppercut - ↑ + soco forte
Turn Kick - ↓ ↙ ← + chute forte
Meat - ↑ → + soco

TOAD

Toad é um lutador completo e muito agressivo, originário de Zong. Seus ataques são fortes e variados, fazendo com que leve vantagem sobre os oponentes em batalha corporal. Apesar do peso (151,2 Kg), a criatura apresenta bastante agilidade, principalmente no golpe Dash Attack.

Dash Attack - ← → + soco
Projectiles - ← ↙ ↓ + soco
Tail Slash - ↓ ↘ → + soco
Meat - ↓ ↘ → + chute

SPIKE

Spike é muito rápido, e veio do planeta SFPN-10. A grande velocidade de locomação supera a deficiência dos golpes de curto alcance. Outro ponto forte são os ataques com ácidos, a sequência das magias com o Spit pode encurralar o adversário. O ponto fraco é a resistência, Spike perde muita energia.

A luta é limpa, sem nenhuma arma

Upper Spit - ↓ ↘ → + soco
Low Spit - ← ↙ ↓ + soco
Meat - ↓ ↘ → + chute

SQUID

Squid é o mais forte de todos os lutadores e possui alta resistência. Seu ponto fraco é a velocidade, pois pesa 292,5 Kg. Seus ataques são curtos e devastadores, o principal golpe é o Hyper Shield. O Flying Attack é ótimo contra ataques aéreos. Squid é originário do planeta Calamis.

Hyper Shield - ↓ ↙ ← + chute
Flying Attack - ↑ ↓ + soco
Meat - ↓ ↙ ← + soco forte

Nick, da Terra: estilo militar

NICK

Nick é do planeta Terra, seu ponto forte está na experiência militar. Seu estilo de luta é bem agressivo.O lutador conta ainda com o Fireball e a magia pode ser usada continuamente. A resistência é média, mas devido a agilidade, Nick escapa facilmente dos ataques adversários.

Fireball
↓ ↘ → + soco
Kick Attack
← → + chute
Uppercut
↑ + soco
Meat
↓ ↙ ← + chute forte

Eduardo Murata

LEGENDAS
→ = FRENTE
← = ATRÁS
↓ = ABAIXO
↑ = ACIMA
↙ = BAIXO ATRÁS
↘ = BAIXO FRENTE

FILE MANAGER

Fabricante: Apogee/Argos Games
Distribuidor: Brasoft, fone (011) 285-5344
Configuração mínima: 486DX 33MHz, 8MB de RAM, monitor VGA 256 cores e kit multimídia single-speed
Ocupa: 38 MB de winchester
Controle: teclado e joystick
Ambiente: DOS
Apresentação: um CD ROM
Preço Médio: R$ 70,00

RISE 2

Prepare-se para um violento combate

RESURRECTION

Desta vez seus adversários ficarão em pedaços. *Resurrection Rise* é o segundo game da série *Rise of the Robots* e tem 18 robôs e mais 10 personagens secretos envolvidos em um combate delirante. Com golpes elaborados e muitos segredos, o jogo traz de volta o robô Supervisor, vilão da primeira versão, que pretende dominar a cidade de Metrópolis 4.

Os robôs são todos avançadíssimos, com movimentação natural e contínua, e a jogabilidade é bem diferente dos jogos de Arcade (fliperama), pois em *Rise 2* o combate envolve muita técnica, com golpes elaborados.

Há seis opções diferentes de idioma, inclusive inglês e espanhol, mas em qualquer língua, o que importa mesmo é partir para cima dos oponentes. O som é empolgante, com trilha sonora do guitarrista Brian May, do conhecido grupo de rock Queen.

Porradas e segredos

São 24 níveis de dificuldade e o sistema de lutas é complexo, com combos, finish moves, desmembramentos, golpes e estágios secretos, entre outros destaques. Além disso, *Rise 2* conta com inteligência artificial, ou seja, o inimigo "aprende" os seus movimentos e passa a contra golpeá-los com maior eficácia, o que exige variação de estratégias de ataque. A luta envolve lutadores escondidos e durante as batalhas cada jogador pode acionar um super golpe secreto (para isso fique ligado nas barras de energia). E a produtora garante que em certos momentos da briga é possível até arrancar partes do corpo adversário.

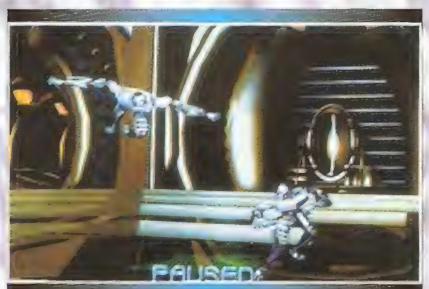
Controles

Os robôs são controlados pelos quatro direcionais (cima, baixo, direita e esquerda) e suas respectivas diagonais (direita + baixo, por exemplo). Há seis botões para acionar os golpes, sendo três tipos de socos e três tipos de chutes, que têm variações na força do golpe: fraco, médio e forte. Além dos ataques simples (golpes acionados somente pelos botões), há os ataques especiais, acionados pela combinação dos direcionais mais um botão de ataque. Um exemplo clássico de golpe especial é o ataque de uma bola de energia contra o oponente. Para detonar todos os inimigos, siga as dicas especiais de **Computer & Games**. Fique ligado: os ataques especiais mencionados foram feitos com os lutadores no canto esquerdo da tela.

LOADER

Robô grande, pesado e lento nos movimentos, demora para se recuperar de um salto, mas tem golpes longos e fortes. Pula alto e aplica ótimas voadoras. O ataque com o Lightning é sua principal arma.

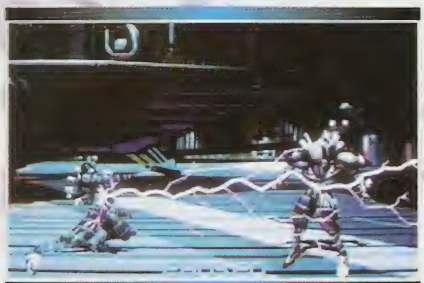
Lightning: ➡➡⬇ + soco
Headbutt: ⬇⬆ + soco



WAR

É médio e ágil, com golpes curtos e rápidos. Pula alto, mas a voadora é fraca. O estilo de jogo é terrestre, agressivo, sempre perto do adversário. Barrel Roll é um ótimo anti aéreo e acerta várias vezes o inimigo no ar. Detone combos poderosos com o Moon Slash.

Barrel Roll: ⬇⬆ + soco
Air Barrel Roll: (durante o pulo) ⬇⬇ + soco
Moon Slash: ⬇⬋⬅ + chute
Dash: ➡➡
Jumpback: ⬅⬅



NECROBORG

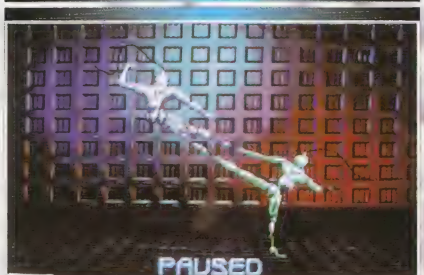
Médio, ágil no ataque e tem ótimas magias. Pula baixo, mas as voadoras tem bom alcance. O estilo é baseado em combos, mas o Lightning também é muito eficiente e permite acabar com o adversário com apenas uma sequência de golpes. Tente encostar o adversário no canto da tela e detone o chute fraco em pé, são 24 Hits Chaos com 100% de damage.

Flying Punch: ↓ ↑ + soco
Lightning: ← ← ← + chute

VANDAL

Grande e resistente é um pouco lento para andar. Seu pulo é baixo e rápido com voadoras de longo alcance e fortes. Os golpes em pé são lentos e o ponto forte são os ataques rasteiros. O Buzzsaw Attack pode ser usado para aumentar o número de hits em um combo.

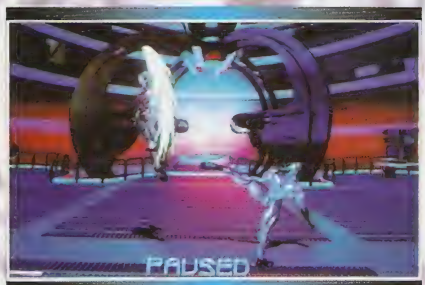
Buzzsaw Attack: ↓ ↘ → + soco
Jet Kick: (durante o pulo) → → + soco



V1-HYPER

Pequeno e lento para andar. O pulo é alto, as voadoras rápidas e fortes. É bom somente nos ataques com bolas de fogo. Sequências simples com o uso do Head Whip e do Dash Kick podem funcionar.

Fireball: ↓ ↘ → + soco
Head Whip: ↓ ↙ ← + soco
Low Head Whip: → ↘ ↓ + soco
Dash Kick: ← ← + chute



CYBORG

Pequeno e ágil, tem um estilo de luta baseado em combos, com golpes são rápidos e curtos. Mesmo com o pulo baixo as voadoras apresentam longo alcance. A grande vantagem é o Flying Tiger Flame Punch.

Shoulder Barge: ← ← → + chute
Flying Punch: ↓ ↘ → + soco
Flying Tiger Flame Punch: (durante o pulo) → → + soco

RETAIN

É grande e alto, com golpes rápidos, fortes e de longo alcance. Mas as rasteiras são curtas e muito lentas. Com o Dash Attack acerta o adversário na corrida, abrindo a sequência dos golpes. Procure encaixar o 3 Hit Chaos com o soco forte nos combos, para tirar bastante energia.

3 Hit Chaos: → → + soco
Headbutt: ↓ ↑ + soco
Dash Attack: → →

PRIME 8

Robô grande que parece um gorila. Lento para andar e forte, seus ataques são rápidos e longos. Prime 8 pode fazer combos com facilidade, os melhores são os aéreos. O Ground Bash e o Swan Dive foram desenvolvidos especialmente para comba- ter adversários que utilizam bolas de energia, Prime 8 pode escapar facilmente dessas sequências.

Ground Bash: ↓ ↓ ↓ + soco
Swan Dive: ↓ ↘ → + soco

CRUSHER

Grande e baixo, parece uma aranha mecânica. Tem golpes curtos e demorados e pula alto, com voadoras de longo alcance. É rápido no chão, com esquema de jogo baseado no golpe Acid Spit. Seus combos são simples e eficientes. Use um ataque simples, seguido do Head Spin.

Uppercut: ↓ ↘ → + soco
Acid Spit: ← ← ← + chute
Head Spin: → → + soco
Flying Dragon God Punch: (durante o pulo) ↓ ↓ + soco

SUIKWAN

Típico samurai, é grande e alto, luta com uma longa espada. Tem ataques lentos e fortes, e chutes rápidos e curtos. No ar, Suikwan é praticamente invencível, pois sua espada não deixa nenhum adversário se aproximar. O Fireball é o seu melhor golpe.

Fireball: ↓ ↙ ← + soco
Sword Dash: → → + soco
Secret Earthquake Slice: (durante o pulo) → → + chute

CHROMAX

Robô médio e lento para andar. Seu ataque é rápido e potente, com médio alcance. O ponto forte está no Low Fireball, é possível atirar seguidamente sem intervalo de tempo. Com o Head Throw, o robô ataca a própria cabeça, a golpe tira muita energia mas é demorado.

Low Fireball: ↓ ↘ → + soco
Head Throw: ← ← ← + soco

MOVIMENTOS

← esquerda
→ direita
↙ diagonal inferior esquerda
↓ baixo
↑ cima
↘ diagonal inferior direita

DEADLIFT

Alto e ágil no ataque, com golpes rápidos e fortes, de médio alcance. Os combos são uma boa opção. Além da luta corporal, é excelente com os ataques de bolas de energia, com variação nas direções. Fique atento com o Teleport: acionando o movimento, ele aparece nas costas do oponente.

Low Fireball: ↓↙← + soco
High Fireball: ↓↘→ + soco
Upper Fireball: ↓↙← + soco
Teleport: → → + chute

INSANE

Luta com dois bastões de baseball, com golpes longos e rápidos. As rasteiras são curtas e fortes, bom para fazer combos. O pulo é baixo e a voadora tem um ótimo alcance. O golpe Bat Attack usado em sequência consome bastante energia adversária.

Bat Attack: ↓↘→ + chute
Iceball: ↓↘→ + soco
Low Iceball: ↓↙← + chute

STEPPENWOLF

Médio, um pouco lento para andar e super forte. Os ataques em pé são demorados e a voadora muito curta. Nas rasteiras é o melhor. Um combo com soco forte de apenas 4 hits consome a metade da energia adversária. Outro destaque são os Cannon e Airstrike, que podem ser utilizados sem intervalo de tempo, ficando sempre dois tiros na tela.

Cannon: ↓↘→ + soco
Airstrike: ↓↙← + soco
Free Attack: → → + chute
Air Free Attack: (durante o pulo)
↓↓ + chute

SALVO

É pequeno, forte e lento para andar, mas seus golpes são rápidos. O pulo é alto, garantindo grande vantagem em disputas aéreas. O estilo é ideal para contra ataques, utilizando os golpes Knife Throw e o Flamethrower.

Knife Throw: →↘↓ + soco
Flamethrower: ↓↘→ + soco

ROOK

Com porte médio, é alto e ágil. Os golpes em pé são lentos, mas potentes. Rasteiras e socos são rápidos, com combos destruidores. O pulo é alto e o ataque com as voadoras são o caminhos para as seqüências. Rook ataca e foge com habilidade. O movimento Jumpback é baseado em jatos propulsores, que levam o robô para o alto da tela.

Double Punch: ↓↘→ + soco
Jet Kick: ↓↘→ + chute
Jumpback: ← ←
Hyakuretsu Kick: aperte chute rapidamente
Flying Dragon God Kick: (durante o pulo)
→ → + chute

DRILLER

É grande, pesado e lerdo para andar. Os ataques são rápidos e de média distância, os combos são simples e eficientes. Luta melhor perto do oponente, com Slap Attack é possível prender o adversário no canto da tela com sucesso. Use o Ground Dash para escapar das sequências inimigas.

Ground Bash: ←↙↓↘→ + soco
Slap Attack: ←→→ + soco
Ground Dash: ←↙↓ + chute

LOCKJAW

Lockjaw é grande e lento, seus golpes são demorados e bastante fortes. O robô não apresenta opções de combos, sua única saída são os golpes Missile e Mid Air Missile. O golpe Missile é super rápido, pode ser usado sem intervalo de tempo, é possível atirar um projétil atrás do outro.

Missile: ↓↙← + soco
Mid Air Missile: (durante o pulo)
→ → + soco

SISTEMA DE COMBOS

Combos são seqüências de golpes praticamente indefensáveis. Após um combo, o sistema do jogo mostra a quantidade de golpes detonados no oponente e o número de ataques aparece em Hits Chaos. Se você acertar 10 golpes no inimigo serão 10 Hits Chaos. Em *Rise 2* o primeiro tipo de combo envolve apenas os botões de ataque e é fácil de fazer, com grandes prejuízos para o adversário. Um exemplo pode ser feito com o Necroborg: com o robô abaixado acione rapidamente chute fraco duas vezes, soco fraco duas vezes, soco médio duas vezes e soco forte três vezes. O segundo tipo é mais complexo. O combo começa com um ataque simples e termina com um golpe especial. Um exemplo pode ser feito com o Cyborg: comece acertando uma voadora, na sequência encaixe um soco médio e termine com o Flying Punch.

FILE MANAGER

Fabricante: Mirage/Acclaim
Distribuidor no Brasil: Importadores
Configuração mínima: PC 486 33Mhz, com 4 Mega de RAM, Kit multimídia com dupla velocidade e placa de vídeo VGA, padrão VESA
Ocupa: 3 Mega no Winchester
Som: Soundblaster e compatíveis
Controles: Joystick / teclado
Ambiente: DOS ou Windows 95
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R$ 80,00

Jogo cedido por Mister CD ROM
Loure (011) 249 0921

DUAS RODAS

Há mais de duas décadas fazendo revista para quem gosta de sentir a emoção de andar na frente

SISAL EDITORA

JÁ NAS BANCAS!

Durante séculos, Raiden, o defensor da Terra, usou o torneio Mortal Kombat para defender o planeta contra o imperador do Outworld, o poderoso Shao Kahn. Mas depois de sofrer várias derrotas, Kahn elaborou um plano maligno e fez com que o espírito de sua falecida esposa Sindel, revivesse na Terra. Unindo forças para encontrar sua rainha, Kahn finalmente atravessou o portal dimensional que separava os dois mundos e invadiu a Terra.

Shao Kahn domina a terra e desafia os guerreiros mais uma vez

Shao Kahn lentamente transformou o planeta Terra em uma parte do Outworld e acabou com toda vida humana, retirando a alma das pessoas. Mas há almas que Kahn não pode pegar: são os guerreiros escolhidos para representar a Terra num novo Mortal Kombat.

Este último confronto com os guerreiros de Outworld é o game Mortal Kombat 3, que vai decidir o futuro da raça humana. Depois do sucesso do jogo para fliperama e videogame (esta versão equivale a Mortal Kombat 3 ROM 2.0), e do lançamento até de um filme no cinema, a versão para PCs foi muito bem adaptada, com gráficos perfeitos. Nos cenários coloridos e bem elaborados, as personagens têm movimentação fiel ao original.. Antes de partir para a briga, ouça as sábias palavras do mestre Raiden: "Vocês foram os escolhidos para representar a Terra no Torneio Mortal Kombat. Apesar de suas almas estarem a salvo de Shao Kahn, suas vidas não estão. Eu não poderei mais interferir, já que a Terra agora é governada pelos deuses do Outworld."

Confira os principais golpes, aprenda como acessar personagens e códigos secretos e acabe com eles! ◆

Eduardo Murata

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra on line
Configuração mínima: PC 486 DX, 8 de RAM, Kit multimídia de dupla velocidade
Controles: Teclado e Joystick ou mouse ou somente teclado
Apresentação: Um CD-ROM
Ambiente: DOS ou Windows
Preço médio: R$ 70,00

KOMBAT KODES

São códigos que só podem ser usados no modo versus de dois jogadores para selecionar opções especiais. O número indicado para cada símbolo mostra a quantidade de vezes que será preciso acionar o botão no controle/teclado para chegar a respectiva figura.

Os botões variam da esquerda para a direita, três para cada controle: Player 1 (LP, BL, LK) Player 2 (LP, BL, LK) . Se o código for 133 564, por exemplo, no controle 1 aperte o LP uma vez, aperte três vezes o botão Bl e mais três o botão LK. Já no segundo controle aperte o LP 5 vezes, o BL seis vezes e o LK mais quatro. Para os números acima de 6, você poderá substitutir colocando o direcioanl para cima, confira a tabela:

COMANDOS

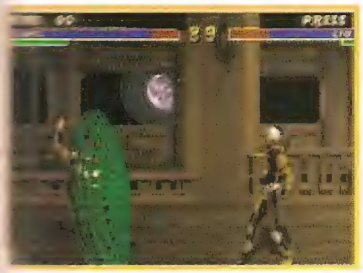
Dragão	= 0	Raio	= 5
MK	= 1	Goro	= 6 ou ↑ + 4
Yin Yang	= 2	Raiden	= 7 ou ↑ + 3
"3"	= 3	Shao Kahn	= 8 ou ↑ + 2
"?"	= 4	Caveira	= 9 ou ↑ + 1

0 - 3 - 3 5 - 6 - 4 : vencedor enfrenta Shao Kahn
7 - 6 - 9 3 - 4 - 2 : vecedor enfrenta Noob Saibot
2 - 0 - 5 2 - 0 - 5 : vencedor enfrenta Smoke
9 - 6 - 9 1 - 4 - 1 : vencedor enfrenta Motaro
9 - 8 - 5 1 - 2 - 5 : Psycho Kombat
9 - 8 - 7 1 - 2 - 3 : sem barras de energia
0 - 2 - 0 0 - 2 - 0 : sem defesa
1 - 0 - 0 1 - 0 - 0 : sem agarrão
4 - 6 - 6 4 - 6 - 6 : corrida ilimitada
4 - 6 - 0 4 - 6 - 0 : Randper Kombat
6 - 8 - 8 4 - 2 - 2 : Dark Fighting
6 - 4 - 2 4 - 6 - 8 : Galaga
7 - 0 - 7 0 - 0 - 0 :Primeiro jogador com ½da energia
0 - 0 - 0 7 - 0 - 7 : Segundo jogador com ½ da energia
0 - 3 - 3 0 - 0 - 0 : Primeiro jogador com ½ da energia
0 - 0 - 0 0 - 3 - 3 : Segundo jogador com ½ da enegia
9 - 8 - 7 6 - 6 - 6 : Segura os flippers durante o Casino Run
9 - 8 - 7 6 - 6 - 6 :Segura os flippers durante o Casino Run
2 - 8 - 2 2 - 8 - 2 :No Fear
1 - 2 - 3 9 - 2 - 6 :Not Power
3 - 9 - 0 3 - 9 - 0 :½ de damage
3 - 9 - 0 0 - 0 - 0 :Primeiro jogador com ½ de damage
0 - 0 - 0 3 - 9 - 0 :Segundo jogador com ½ de damage
6 - 8 - 8 4 - 3 - 3 :Fast Uppercut Recovery Ativado
7 - 2 - 2 7 - 2 - 2 :Kombos system disativado
5 - 5 - 5 5 - 5 - 6 :Special Moves disativado
3 - 2 - 1 7 - 8 - 9 :Super Run Jumps
1 - 0 - 1 0 - 0 - 0: Player 1 Healing Enable
0 - 0 - 0 1 - 0 - 1: Player 2 Healing Enable
2 - 0 - 2 0 - 0 - 0: Player 1 Weakening Enable
0 - 0 - 0 2 - 0 - 2: Player 2 Weakening Enanle
5 - 5 - 2 0 - 0 - 0: Player 1 Double Damage
0 - 0 - 0 5 - 5 - 2: Player 2 Double Damage
2 - 3 - 9 4 - 9 - 4: Sweeping Disabled
9 - 7 - 8 2 - 4 - 3: Two Players Double Damage/Weakening

JOGO CEDIDO POR MISTER CD ROM (011) 259-0921

DETONE OS INIMIGOS

TERRA



Use os comandos especiais para vencer

CYRAX

Close Granede: segure **LK ← ← HK**
Far Granede: segure **LK → → HK**
Net: **← ← LK**
Teleport (pode ser feito no ar): **→ ↓ BL**
Air Throw (enquanto você estiver no chão e o oponente no ar): **↓ → BL** então aperte **LP** para agarrar.
Fatality (livre): segure **BL ↓ ↓ ↑ ↓ HP**
Fatality (perto): **↓ ↓ → ↑ R**
Animality (perto): segure **BL ↑ ↑ ↓ ↓**
Friendship: **R R R ↑**
Babality: **→ → ← HP**
Stage: **R BL R**
Combo: 100% - Uppercut, bomb, uppercut, bomb, uppercut, bomb, uppercut

JAX

1 Missile: **← → HP**
2 Missile: **→ → ← ← HP**
Gotcha Grab: **→ → LP**
Back Breaker: aperte **BL**, perto do inimigo, durante o salto
Quad Slam: durante o agarrão aperte repetidamente o **HP**
Ground Pound: segure **LK**
Dashing Punch: **→ → HK**
Fatality (perto): segure **BL ↑ ↓ → ↑**
Fatality (1 salto): **R BL R R LK**
Animality (perto): segure **LP → → ↓ →**
Friendship: **LK R R LK**
Babality: **↓ ↓ ↓ LK**
Stage: **↓ → ↓ LP**
Combo: 57% HK, HK,D+ HP, HP, BL, BL, LP, B+ HP, iow-punch, 5 grab smashes

Defenda-se dos poderes especiais de Kabal

KABAL

Top Spin: **← → LK**
Eye Spark (pode ser feito no ar): **← ← HP**
Ground Saw: **← ← ← R**
Fatality (2 passos): **↓ ↓ ← → BL**
Fatality (perto): **R BL BL BL HK**
Animality (perto): segure **HP → → ↓ →**
Friendship: **R LK R R ↑**
Babality: **R R LK**
Stage: **BL BL HK**
Combo: 61% jump kick, spin dash, LK, LK, HP, HP, D+ HP, hop kick, fireball

KANO

Knife Throw: **↓ ← HP**
Knife Uppercut: **↓ → HP**
Cannon Ball: segure **LK**
Grab Shake: **↓ → LP**
Throw (no ar): **BL**
Fataliy (perto): segure **LP → ↓ ↓ →**
Fatality (2 passos): **LP LP BL BL HK**
Animality (perto): segure **HP BL BL BL**
Friendship: **LK R R HK**
Babality: **→ → ↓ ↓ LK**
Stage: **↑ ↑ ← LK**
Combo: 37% HP, HP,D+ LP, D+ HP, hopkick, knife slice

KUNG LAO

Hat Throw: **← → LP**
Teleport: **↓ ↑**
Flying Kick (no ar): **↑ ↓ HK**
Spin: **→ ↓ → R** varias vezes
Fatality (livre): **R BL R BL ↓**
Fatality (perto): **→ → ← ↓ HP**
Animality (perto): **R R R R BL**
Friendship: **R LP R LK**
Babality: **↓ → → HP**
Stage: **↓ ↓ → → LK**
Combo: 56% Whil wind, high punch, hopkick, dive kick, sweep

LIU KANG

High Fireball: **→ → HP**
Low Fireball: **→ → LP**
Flying Kick: **→ → HK**
Bicycle Kick: segure **LK**
Fatality (perto): **→ → ↓ ↓ LK**
Fatality (livre): **↑ ↓ ↑ ↑ BL + R**
Animality (2 passos): **↓ ↓ ↑**
Friendship: **R R R ↓ + R**
Babality: **↓ ↓ ↓ HK**
Stage: **R BL BL LK**
Combo: 48% Bike kike, HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK

Com o animality seu lutador transforma-se em um animal

NIGHTWOLF

Arrow: **↓ ← LP**
Hatchet Uppercut: **↓ → HP**
Shadow Shoulder: **→ → LK**
Glow (reflete magia): **← ← ← HK**
Fatality (perto): segure **BL ↑ ↑ ← → BL**
Fatality (1 salto): **← ← ↓ HP**
Animality (perto): **→ → ↓ ↓**
Friendship: **R R R ↓**
Babality: **→ ← → ← LP**
Stage: **R R BL**
Combo: 41% HK, HP, HP, LP, axe uppercut,. axe uppercut, shoulder slam

SEKTOR

Teleport Uppercut
(pode ser feito no ar): **→ → LK**
Missile: **→ → LP**
Heat Missile: **→ ↓ ← HP**
Fatality (2 passos): **LP R R BL**
Fatality (bem longe): **→ → → ← BL**
Animality (perto): **→ → ↓ ↑**
Friendship: **R R R ↓**
Babality: **← ↓ ↓ ↓ HK**
Stage: **R R R ↓**
Combo:49% Homing missile, teleport punch, hop kick, sweep

SONYA

Energy Rings: **↓ → LP**
Leg Grab: **↓ + LP + BL**
Square Wave Punch: **→ ← HP**
Bicycle Kick: **← ← ↓ HK**

Sonia enfrenta Shang Tsung: golpes mortais

COMANDOS

DIRECIONAL

↑ (cima)→ (frente)
↓ (baixo)← (trás)

BOTÕES

R = Run (corrida)
HP = High Punch (soco forte)
LP = Low Punch (soco fraco)
HK = High Kick (chute forte)
LK = Low Kick (chute fraco)
BL = Block (defesa)

Efeitos divertidos com o friendship

Fatality (1 salto): segure **BL + R ↑ ↑ ← ↓**
Fatality (livre): **← → ↓ ↓ R**
Animality (perto): segure LP **← → ↓ →**
Babality: **↓ ↓ → LK**
Stage: **→ → ↓ HP**
Combo: 31% HK, HK, HP, HP, LP, B+HP

STRYKER

High Grenade: **↓ ← HP**
Low Granade: **↓ ← LP**
Baton Trip: **→ ← LP**
Baton Toss: **→ → HK**
Fatality (perto): **↓ → ↓ →** BL
Fatality (1 salto): **→ → → LK**
Animality (2 passos): **R R R BL**
Friendship: **LP R R LP**
Babality: **↓ → → ← HP**
Stage: **→ ↑ ↑ HK**
Combo: 50% HK, HP, HP, LP, hopkick, fhrow

SUB-ZERO

Freeze: **↓ → LP**
Ice Shower: **↓ → HP**
Ice Shower Front: **↓ →, ← HP**
Ice Shower Behind: **↓ ← → HP**
Ice Statue: **↓, ←, LP**
Slide: **← + LP + BL + LK**
Fatality (perto): **BL BL R BL R**
Fatality (longe): **← ← ↓, ← R**
Animality (perto): segure **BL → ↑ ↑**
Friendship: **LK R R ↑**
Babality: **↓ ← ← HK**
Stage: **← ↓ → → HK**
Combo:47% Jump kick, freeze, jump

Smoke: personagem secreto

SMOKE

Harpoon: **← ← LP**
Teleport Uppercut (pode ser feito no ar): **→ → LK**
Invisibility: **↑ ↑** R
Throw (no ar): **BL**
Fatality (bem longe): segure **BL ↑ ↑ → ↓**
Fatality (2 passos): segure **R + BL, ↓ ↓ → ↑**
Animality (2 saltos): **↓ → → BL**
Friendship: **R R R HK**
Babality: **↓ ↓ ← ← HK**
Stage: **→ → ↓ LK**
Combo: 47% Teleport punch, higt punch, harpoon, HP, HP, LK, HK, B+ LP

OUTWORLD

SHANG TSUNG

1 Fireball: **← ← HP**
2 Fireballs: **← ← → HP**
3 Fireballs: **← ← → → HP**
Volcanic Eruption: **→ ← ← LK**
Fatality (perto): segure **LP ↓ → → ↓**
Fatality (perto): segure **LP R BL R BL**
Animality (perto): segure **HP R R R**
Friendship: **LK R R ↓**
Babality: **R R R LK**
Stage: **↑ ↑ ← LP**
Combo: 57% 3 hellfireballs. Liu Kang morph, hop kick, fireball, flying kick

MORPHS

Cyrax: **BL BL BL**
Jax: **→ → ↓ LP**
Kabal: **LP BL HK**
Kano: **← → BL**
Kung Lao: **R R BL R**
Liu Kang: **→ ↓ ← ↑ →**
Nightwolf: **↑ ↑ ↑**
Sektor: **↓ → ← R**
Sheeva: segure **LK → ↓ →**
Sindel: **← ↓ ← LK**
Sonya: **↓ + R + LP + BL**
Stryker: **→ → → HK**
Sub-Zero: **→ ↓ → HP**

SHEEVA

Teleport Stomp: **↓ ↑**
Stomp: **← ↓ ← HK**
Fireball: **↓ → HP**
Fatality (perto): **→ ↓ ↓ → LP**
Fatality (perto): segure **HK ← → →**
Animality (perto): **R BL BL BL BL**
Friendship: **→ → ↓ → HP**
Babality: **↓ ↓ ↓ ← HK**
Stage: **↓ → ↓ → LP**
Combo: 42% HP, HP, LP, HK, HK, LK, B+ HK

Sindel: todo o poder de Outworld

SINDEL

Fireball: **→ → LP**
Air Fireball: **↓ → LK**
Fly: **← ← → HK**
Scream: **→ → → HP**
Fatality (2 passos): **R R BL R BL**
Fatality (perto): **R BL BL R + BL**
Animality (livre): **→ → ↑ HP**
Friendship: **R R R R R ↑**
Babality: **R R R ↑**
Stage: **↓ ↓ ↓ LP**
Combo: 43% HK, HP, HP, D+ HP, high punch, hop kick, air fireball

MOTARO

Fireball: **→ ↓ ← HP**
Teleport: **↓ ↑**
Grab Slam: **→ → LP**
Tail Sweep: **← + LK**

SHAO KAHN

Fireball: **← ← → LP**
Hammer: **← ← → HP**
Shoulder Ram: **→ → LP**
Knee Uppercut: **→ → HP**
Taunt: **↓ ↓ LK**
Laugh: **↓ ↓ LK**

CÓDIGOS ESPECIAIS

Antes de entrar com o comando "mk3" para iniciar o jogo (mk3.exe), você pode acrescentar alguns códigos. Por exemplo, escreva "mk3 666". Veja os efeitos dos comandos, que podem ser combinados:

666 - Ativa Smoke
1995 - Lutadores transparentes
831 - Lutadores só com sombra
8000 - Turbo Mode
9966 - Flip Code
603015 - Slow Code
8888 - Fat Code
1111 - Skin Code
12345 - Tall Code
54321 - Short Code
4862222 - Hit Block
1000000 - Ativa Motaro e Shao Kahn para 2 jogadores
NOBLOOD - Desativa sangue
BLOOD - Ativa sangue
NOVIOLENCE - Desliga fatality
VIOLENCE - Ativa fatality

CD ROM sexy

A REVISTA COM AS IMAGENS MAIS QUENTES E SENSUAIS DE SEU COMPUTADOR. TODOS OS MESES UM SUPER CD ROM PARA TODOS OS LEITORES

JÁ NAS BANCAS!

SISAL EDITORA

PRIMAL RAGE

Detone os inimigos nesta luta perigosa, onde só o melhor sobrevive

Cataclisma faz ressurgirem seres pré-históricos

Mais sangue na tela do micro. Primal Rage é um novo jogo de luta para PC, que já fez sucesso em arcades e videogames. Diferente de outros jogos como os da série Mortal Kombat e Street Fighter, em que as lutas são entre seres humanos, Primal Rage apresenta violentos combates entre draconianos, seres esquisitos com "cara" de dinossauro.

Esses "animaizinhos" jurássicos surgiram de repente e dominaram os homens depois que um cataclisma abalou a Terra. O jogador pode escolher entre sete figuras pré-históricas para lutar, disputando territórios e até escravos humanos, para conquistar o título de imperador draconiano.

Há quatro opções para jogar Primal Rage. Quem esta jogando pela primeira vez pode treinar um pouco no Practice. Depois de aprender todos os golpes, experimente 1 Player Arcade, para jogar sozinho contra e tentar tornar-se o Imperador Draconiano. Mas para disputar com um amigo, pode-se escolher entre Tug of War, uma disputa pela conquista de novos territórios e Endurance, onde os draconianos são divididos em dois grupos, que se enfrentam até a morte do último de um dos dois grupos.

Escolha um dos draconianos e parta para a briga

GOLPES FATAIS

As barras de energia no alto da tela indicam a energia do coração e do cérebro. Se a energia do coração acabar sua vida acaba. Já quando a energia do cérebro chega a zero, seu draconiano fica tonto e mais vulnerável a ataques do oponente. Mas fique frio: isso só acontece depois que se leva uma série de combos (seqüência de golpes) ou golpes violentos. No seu caso não tem perigo: é só seguir as dicas e golpes de Computer & Games.

Os controles de exigem habilidade e rapidez, com golpes que combinam até três botões. Mas para acionar os movimentos especiais o ideal e usar um joystick de quatro botões, o que melhora muito a jogabilidade. Os golpes são iguais aos do videogame e do arcade.

Para detonar, há Fatalities, que golpes são acionados sempre no último round, depois que o oponente perde toda sua energia. Nos poucos segundos que ele permanece em pé, aproveite para acertá-lo com um Fatality e se divertir um pouco mais com os efeitos especiais. Dependendo do personagem escolhido há dois ou mais tipos de golpes especiais. Confira as dicas para destruir qualquer inimigo

Roberto Nagib Jr.

PORRADA

O soco forte e o chute só podem ser obtidos pressionando os socos fraco e médio ao mesmo tempo

FILE MANAGER

Fabricante: Time Warner Interactive
Configuração mínima: 486 DX, 8 Mega de RAM, kit multimídia com CD-ROM
Controles: Teclado e Joystick (4 botões recomendado)
Apresentação: um CD-ROM
Ambiente: DOS
Preço médio: R$ 70,00

ANIMAL !

Aprenda todos os golpes para vencer seus oponentes e tornar-se o Imperador Draconiano:

CHAOS

Um primata de origem desconhecida, que pula como um alucinado e é muito rápido no ataque

Flying butt slam: soco forte + ↓ → ↑ ↓
Fart of fury: soco fraco + chute médio + ↓ → → ←
Power puke: chute fraco + soco médio + ↑ →
Ground shaker: soco fraco + chute médio + ← ↑ ↓
Battering ram: chute fraco + chute médio + → →
Fatality: soco forte + chute forte + → → → ← ← ←

BLIZZARD

Um dos primatas do game, vivia na região polar do planeta

Ice geyser: soco forte + chute forte + ↓ ↑
Freeze breath: chute fraco + soco forte + ← →
Air throw: (pulo) soco fraco + chute médio.
Fatality: soco forte + chute forte + ↓ ↓ ↓ ↓ ↑
Fatality: chute forte + soco forte + ↓ ↓ ← ↑ →
Fatality: chute forte + soco forte + ↓ → ↑ ↓ ↑

ARMADON

Um tricerátops esquisito um pouco diferente do animal pré-histórico

Bed o ' nails: soco fraco + chute médio + ↓ ↑
Gut gouger: (perto) chute forte + soco fraco + → ←
Horn attack: chute forte + ← ↓ →
Spinning attack: chute forte + soco médio + → ↓ ←
Flying spikes: soco forte + ← ↑
Fatality: soco forte + chute forte + → ↓ ← → →
Fatality: soco forte + chute forte + ↓ ← ↑ ↓

SAURON

O antigo e terrível T-REX "ressuscitado"

Cranium crusher: chute fraco + soco médio + ↓ ↑
Earthquake stomp: chute fraco + soco forte + ↑ ↓
Primal screen: chute forte + ↓ ↑
Stun roar: chute forte + ← →
Fatality: chute forte + soco forte + ← → ← → ←

TALON

Um dinossauro baixinho, mas muito ágil

Face ripper: soco forte + ↓ →
Brain basher: soco fraco + chute médio + ← ↑ →
Frantic fury: chute fraco + soco médio + ↓ →
Fatality: chute fraco + soco médio + → ↓ ← ↑ →

DIABLO

Dinossauro "esquentado", que cospe fogo e adora queimar seus inimigos

Head stomper: chute fraco + soco médio + ↑ → ↓
Torch: chute forte + ↑ →
Fire blast: soco forte + ↓ →
Fire ball: soco forte + ← ↑ ↓ →
Head butt: chute fraco + soco médio + ← ↓ →
Fatality: chute médio + soco forte + → → → → →
Fatality: chute fraco + soco forte + ↑ ↓ ↑ ↓ ↓

VERTIGO

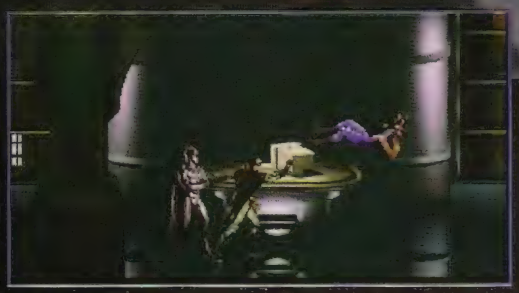
Um ser meio dinossauro meio cobra

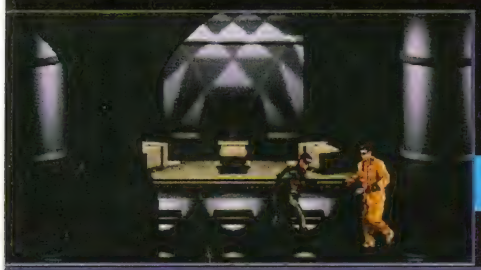
Come slither: chute forte + ← ←
Tail whip: soco fraco + chute médio + → →
Teleport: soco forte + ← ←
Vodoo spell: soco fraco + chute médio + ← ←
Fatality: chute forte + soco forte + ← ← ← ↓ →

BATMAN FOREVER

Distribua porradas em Gotham City

Uma onda de crimes ameaça a tranqüilidade da população de Gotham City. Por trás de tudo estão dois exóticos vilões, conhecidos como Charada e Duas Caras, que pretendem dominar a cidade. Somente Batman e Robin poderão detê-los. Se você já viu esse filme, prepare-se para assumir a sua identidade secreta e distribuir porradas no game *Batman Forever*. Com os mesmos vilões da versão do cinema, o jogo segue o estilo dos videogames, com vários inimigos em diferentes fases e muita pancadaria. Pode-se escolher jogar com Batman ou Robin, ou ainda em modo cooperativo, com dois jogadores no comando da "dupla dinâmica". Não há golpes especiais ou fatalities, mas os heróis contam com vários recursos, como o Batarang (bumerangue em forma de morcego), o arpéu, a corda (para escaladas), o globo de pulso sônico (uma espécie de granada que explode ao contato) e cargas explosivas.





Pode-se jogar com Batman, com Robin ou ainda optar por uma parceria com um amigo, jogando com a dupla dinâmica (acima)

BAT-FASES

CONFIRA AS OITO FASES DO GAME

ARKHAM ASYLUM (Asilo Arkham): Ao fugir de um manicômio judiciário, Duas-Caras liberta vários detentos perigosos. É preciso conter a rebelião dos prisioneiros.

2ND BANK OF GOTHAM (2º Banco de Gotham): Duas-Caras mantém os seguranças do banco como reféns e planeja roubar o cofre. Enfrente os capangas, liberte os reféns e impeça mais esse roubo.

THE CIRCUS (O Circo): Há uma bomba armada em um circo lotado de crianças. Enfrente os capangas de Duas-Caras, detenha o vilão e desarme a bomba, antes que o circo vá pelos ares e você também.

TWO-FACE´S HIDEOUT: WAREHOUSE (O esconderijo de Duas-Caras: o Armazém): enfrente o vilão em seu covil. Mas cuidado: há várias armadilhas e capangas mais fortes, além do próprio Duas-Caras.

RITZ GOTHAM (Gotham Ritz): é uma noite de gala, com uma festa que não passa de um plano de Duas-Caras e Charada para "aliviar" a alta sociedade de Gotham de seus pertences e descobrir a identidade de Batman.

ABANDONED SUBWAY STATION (Estação abandonada do metrô): evite a fuga de Duas-Caras em uma estação abandonada do metrô. Lá embaixo é escuro, sujo e muito perigoso.

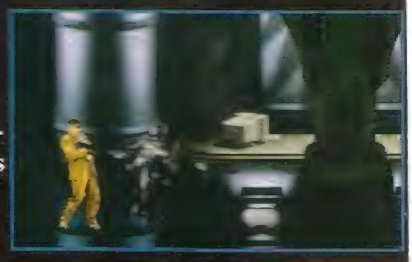
WAYNE MANOR/DESTROYED BATCAVE (Mansão Wayne/Batcaverna destruída): os bandidos descobriram sua identidade secreta e, aproveitando sua ausência, o Charada e o Duas-Caras atacam a mansão e destroem a Batcaverna.

CLAW ISLAND (Ilha da Garra): a batalha final. Para complicar as coisas é preciso resgatar a dra. Meridian que foi tomada como refém. É a fase mais difícil do jogo.

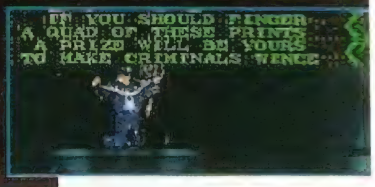
Enigmas e pancadaria

Para começar, selecione o modo "treino", que permite escolher os inimigos, aprender os principais golpes e selecionar os objetos disponívies no Batcinto.
Após adquirir mais experiência como super-herói, passe para o modo "normal", passando pelas diferentes fases do jogo (veja box). Depois de passar por vários bandidos, você finalmente encara os dois vilões - Charada e Duas Caras - para libertar a Dra. Meridian, sua psicóloga favorita. Fique ligado, pois o Charada propõe enigmas ao longo das fases, indicando locais onde há energia, marcando áreas secretas e fornecendo algumas dicas. É muito importante manter o seu nível de energia, para encarar todos os desafios.
Há 9 armas opcionais para cada personagem, com função de defesa ou ataque. De acordo com cada missão é possível selecionar bombas de gás, boleadeiras, campos de força, algemas ou dardos tranqüilizantes, entre outros. Escolha com cuidado, pois não há como salvar a sua posição durante o jogo. Desta vez, se os bandidos vencerem, o homem-morcego está liquidado.

Roger Techima



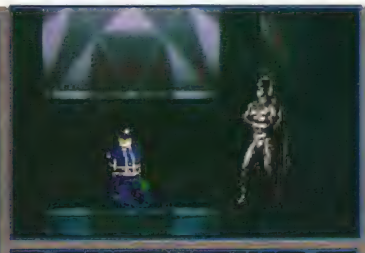
Seja rápido para destruir todos os capangas e solucionar os enigmas, pois não há opção de salvamento



O MORDOMO ALFRED REVELA...

CONSULTE O ARQUIVO CONFIDENCIAL DA BATCAVERNA

Batman surgiu nas histórias em quadrinhos em 1939, criado por Bob Kane e Bill Finger. Ao contrário dos heróis famosos na época, Batman tem um passado obscuro e veste um sinistro uniforme de morcego para esconder sua identidade. Com sua controvertida personalidade, Batman foi reformulado várias vezes e obteve sucesso também no cinema, em seriados de TV e até em desenhos animados. Conheça melhor o obscuro universo do herói :
Batman: é a identidade secreta do milionário Bruce Wayne, conhecido playboy da alta sociedade de Gotham City. Quando criança, viu seus pais serem assassinados por um assaltante e desde então estudou meditação oriental e misteriosas técnicas de combate, preparando-se para vencer os criminosos. Odeia armas de fogo .
Robin: Richard (Dick) Grayson foi artista de circo até que seus pais, os "Graysons Voadores" foram assassinados em pleno espetáculo. Bruce Wayne, identificando-se com a tragédia do rapaz, decide adotá-lo e treiná-lo para ser seu ajudante no combate ao crime.
Duas-Caras: era o respeitado promotor público Harvey Dent, que trabalhou ao lado de Batman na condenação de criminosos. Mas Dent teve seu rosto desfigurado com ácido durante o julgamento de um famoso criminoso de Gotham.
Com essa deformação no rosto, que ficou meio-normal/meio-queimado, veio à tona sua loucura, a obssessão pela dualidade entre o bem e o mal. Toma decisões usando um dólar de prata falso com duas-caras, sendo que uma está riscada.
Charada: seu nome é Edward Nygma, ou melhor, E. Nygma, um sujeito obcecado por quebra-cabeças e charadas, que usa sua inteligência e habilidade para elaborar crimes terríveis.



Selecione as opções (à dir.), detone os inimigos e salve os reféns, para manter seu nível de energia e sobreviver até o final da briga

Jogo cedido por Mister CD ROM
Fone: (011) 259-0921

FOTO: DAUMER DE GIULI

FILE MANAGER

Fabricante: Acclaim Entertainment, Inc.
Distribuidor no Brasil: Importadores
Configuração mínima: 486 33Mhz, com 8 Mega de RAM, placa de vídeo VGA, drive de CD-ROM dupla velocidade, DOS 5.0 ou superior (compatível com Windows 95)
Ocupa: 35 Mega no Winchester
Gráficos: Bitmaped
Som: Soundblaster e compatíveis
Controles: Joystick e/ou teclado
Ambiente: DOS
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R$ 85,00

TIME COMMANDO

DETONE INIMIGOS EM DIFERENTES PERÍODOS DA HISTÓRIA

Um terrível vírus invadiu um computador militar e as conseqüências podem ser devastadoras. A memória do computador atingido tem informações sobre um projeto secreto de viagem no tempo e, atuando nos dados, o vírus está causando catástrofes em diferentes épocas.

Se este vírus não for aniquilado, o mundo entrará em um processo de destruição irreparável, que só terminará com o colapso total. A única pessoa que pode resolver isso é Stanley (exatamente seu personagem). A missão é quase simples: você deve viajar no tempo, desde a pré-história até o futuro e enfrentar o vírus.

A briga já começa na pré-história: use a arma correta

Com ângulos de visão surpreendentes e excelentes gráficos, o game exige no mínimo um PC com processador Pentium 100 MHz para rodar com alta qualidade. Se o computador ficar lento, pode-se optar por jogar com menor resolução de vídeo (640x480, 320x200 ou 320x240), o que reduz a qualidade da imagem mas aumenta a velocidade do jogo. A visão do jogador se altera randomicamente, ou seja, cada vez que se joga, as cenas aparecem em ângulos diferentes, determinados pela variação de posição de Stanley na tela.

Cada época tem suas armas específicas

Porradas pré-históricas

Time Commando mistura adventure e muita ação em nove Eras diferentes. Com cenários e situações variadas, a aventura vem desde a pré-história, passando pela Roma Antiga, Japão Feudal, Era Medieval, Conquistas Espanholas, Velho Oeste, I Guerra Mundial e Futuro. Além disso, há uma batalha final, onde vai se enfrentar o próprio vírus.

Seu personagem conta com 45 tipos de armas diferentes, que incluem desde clavas e tacapes até carabinas, fuzis e sofisticadas armas laser, tudo para en-

INSTRUÇÕES

Comandos: Para usar as armas, chutar ou dar socos use as teclas direcionais (arrow keys: cima, baixo, esquerda, direita). O CTRL com as direcionais fazem os ataques e o SPACE serve para procurar itens em diversos locais.

Nível de dificuldade: Se logo no início o jogo parecer muito difícil, recomece em um nível mais fácil, pois as dificuldades aumentam e não é póssível mudar o nível de dificuldade no meio do jogo.

Save: Para salvar o jogo no meio da fase, fique ao lado da fonte de energia azul e pressione a tecla SPACE.

carar cerca de 80 inimigos distribuídos entre passado, presente e futuro. Além de muita porrada, há vários puzzles para testar sua habilidade e inteligência (veja as dicas no box).

A versão traduzida para o português torna mais fácil solucionar esses desafios e há cinco níveis de dificuldade.

Procure os itens escondidos e passagens secretas, além de pegar os vários chips de computador que aparecem e servem para você não ser atingido pelo vírus.

Cada Era é composta de duas fases e no final da segunda fase é necessário matar o "boss" - um inimigo mais poderoso - para continuar no game. Em cada fase Stanley usa armas específicas de cada época, e geralmente há uma especial para acertar o chefão.

É bem divertido procurar as armas adequadas, mas há um pequeno inconveniente: quando se inicia uma nova Era, todas as armas desaparecem e deve-se prosseguir, contando apenas com a força das mãos. Arrebente seus oponentes e forme seu arsenal de armas para detonar o "boss" e provar seu poder em todas as Eras.

No Velho Oeste, não desperdice munição

Roberto Nagib

Cenários muito variados e imagens fantásticas, que reproduzem também batalhas no futuro, com mais recursos tecnológicos

Viaje no tempo

PREHISTORIC Logo no início procure itens escondidos nos arbustos (o punhal de madeira já é um bom começo). Colete o maior número de chips que conseguir, pois no final eles ficam mais escassos. Para acabar com o "boss", há uma clava enorme, que está no chão logo no início da segunda parte da pré-história, mas pode passar despercebida. Fique ligado, pois sem essa arma você não vai nem arranhar o "boss".

ANCIENT ROME Pegue todas as armas que puder, mas cuidado: nem sempre a última arma é a mais adequada. Às vezes vale a pena continuar com uma arma mais fraca, porém mais rápida, que não dá chance do inimigo contra-atacar. Em alguns cenários pode-se entrar nas casas: aproveite para reunir itens ou até conseguir uma vida extra. Como há uma arma específica para matar o "boss", procure cuidadosamente na arena antes de atacá-lo.

FEUDAL JAPAN É o momento de provar sua habilidade. Há inimigos sem armas, mas em compensação eles o atacam com precisos golpes de judô. E fique feliz se não aparecer um ninja ou um samurai querendo a sua cabeça. Depois de matar o "boss", a fase não acaba: procure uma passagem secreta perto da estátua e mate os ninjas. Para terminar a fase, suba a escada e mate todos que aparecerem.

MEDIEVAL Combata cavaleiros, guerreiros, magos e até padres. Procure pela Knight Sword (Espada do Cavaleiro) e use magia contra os magos.

CONQUISTADOR Entre navios espanhóis e construções incas, destrua tudo que aparecer na sua frente. Especialmente nesta Era, a arma com maior poder destrutivo não é a mais adequada: opte por uma arma mais ágil.

WESTERN Comece a utilizar armas de fogo, mas não desperdice munição e guarde as bananas de dinamite para momentos oportunos, principalmente para acabar com o "boss" e para acertar os inimigos atiradores de dinamite.

20th CENTURY BATTLEFIELDS Caminhe através de trincheiras e faça bom uso de sua baioneta e do fuzil. Quando entrar na cidade, tome cuidado com os atiradores de elite que se escondem nos prédios e construções. Atire granadas nas casamatas e desvie dos lança-foguetes.

THE FUTURE Não desperdice munição e guarde suas granadas, que serão indispensáveis para acabar com o vírus.

FILE MANAGER

Fabricante: Activision
Distribuidor no Brasil: MSD - 0800-223200
Configuração mínima: PC Pentium 75, placa de vídeo SVGA VLB, com 8 Mega de RAM, CD ROM de dupla velocidade
Controles: teclado
Ambiente: Win95
Apresentação: um CD ROM
Preço médio: R$ 80,00

Multiplayer

Melhor do que enfrentar monstros pegajosos, soldados assassinos ou demônios desvairados é detonar seus melhores amigos em uma divertida batalha no micro. Os principais games de ação e estratégia já contam com opção para disputa entre vários jogadores e alguns, como Quake e Duke Nukem, têm um recurso melhor ainda: briga via Internet.

Em Quake por exemplo, podem participar de um mesmo jogo até 16 pessoas, mas para encarar esse tipo de disputa é preciso ter o jogo (em alguns games a versão shareware também aceita opção multiplayer) e se conectar a um servidor que tenha uma área definida especialmente para esse tipo de jogo, no caso de Quake são os chamados quakeservers.

Com os games multiplayer, principalmente Quake, surgiram os clans, grupos que se enfrentam plea web. Conheça esses jogos na Internet (veja box).

Briga na web

Conheça os games que permitem disputas pela Internet:

- Bloody (www.gtinteractive.com)
- Comand & Conquer Red Alert (Tec Toy)
- Destruction Derby 2 (Brasoft)
- Diablo (Brasoft) (www.blizzard.com)
- Duke Nukem 3D (www.3drealms.com)
- Interestate 76 (www.activision.com)
- Lords of the Realm II (www.sierra.com)
- Mechwarrior II (www.activision.com)
- Mission Force: Cyberstorm (www.sierra.com)
- Outlaws (www.lucasarts.com)
- Quake (www.idsoftware.com)
- Sega Rally (www.sega.com)
- Shivers II (www.sierra.com)
- Time Comando (www.activision.com)
- Warcraft II (www.blizzard.com)
- Última 8 OnLine (www.owo.com)
- X-Wing vs. Tie Fighter (www.lucasarts.com)
- Z (www.sinfo.net/nwi)

O site Unifield Games OnLine (www.ugo.net) também tem várias opções de links e games: **Engage:** Warcraft II, Descent, Castles II, Shahered Steet, Diablo, Redneck Rampage. **Ocean Line:** Crimson Wars, Tennis, Mini Golf,Circus Fighters.**Game Storm:** Air Warrior II, Harpoon, Multiplayer Battle Tech: Solaris.

SISAL EDITORA

DIRETORES
Márcio Saldanha Marinho
Josias Silveira

COMPUTER & games

REDAÇÃO E ARTE

Diretor Editorial:	Josias Silveira
Redatora-Chefe:	Mônica Pina
Consultor:	Toni Ricardo Cavalheiro
Repórter:	Daniela Almeida
Colaboradores:	Eduardo Murata, Ricardo Buzatto, Roberto Nagib, Roger Techima, Wilton M. Lúcio
Supervisão de Arte:	Paulo Affonso Soares
Fotografia:	Daumer De Giuli
Edição de arte:	Robinson Mietto

COMERCIAL E MARKETING

Diretor:	Márcio Saldanha Marinho
Superintendente Comercial:	Márcio Saldanha, filho
Gerente SP:	Elvira Tavernelli
Representante SP:	Carla Cristina Simões
Gerente RJ:	Marconi Brandão
Representante RJ:	Claudia O. Especie e Lucimary Kaiser
Superintendente de Marketing:	Sonia Beio

ADMINISTRAÇÃO E FINANCEIRO

Gerente Geral:	Ricardo Meirelles

SÃO PAULO
Rua São Samuel, n 177, Vila Mariana
São Paulo - SP - CEP: 04120-030
Tel./fax: (011) 574-0747

RIO DE JANEIRO E DEMAIS ESTADOS
Av. das Américas, n 1155, Grupo 1606
Barra da Tijuca - CEP: 22631-000
Tel.: (021) 439-9300.
Fax: (021) 494-3648/577-4511

Anúncios publicados e assinaturas desta revista terão sua cobrança efetuada por meio da rede bancária. Ninguém está autorizado a receber diretamente qualquer valor.

COMPUTER & GAMES é uma publicação mensal da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ. Fone (021) 575-7766.

COMPUTER & GAMES não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente a opinião da revista. **COMPUTER & GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva os anunciantes. Todos os direitos reservados. Registro no 3 Ofício de Títulos e Documentos n 2191 no livro ALP. Registros no INPI, protocolo n 810769310. Registro n 5 - Cartório de Títulos e Documentos (São Paulo) sob n 4550, e averbado sob n 4561 do livro A. Registro no INPI n 811942635.

ATENÇÃO: Para conhecimento público, o preço de venda do CD ROM, parte integrante e inseparável desta obra, é de R$ 1,50. Embora não possa ser comercializado separadamente em bancas.

Fotolitos: EcoDigit e Vox
Impressão: W. ROTH

ASSINATURAS
FONE: (021) 280-2892
Ou escreva para Rua Dias Raposo, 77 - Ramos
CEP 21031-140 - Rio de Janeiro, RJ

NÚMEROS ATRASADOS
DISK-BANCA
(021)577-2355/577-4225/577-5099

ANER IVC ANATEC FERNANDO CHINAGLIA

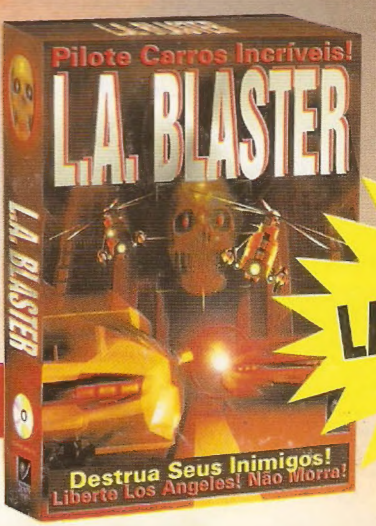
O maior BBS multimídia do Brasil, chega agora em São Paulo.
A Alphanet, um grande provedor de acesso, chega com seu lindo BBS gráfico
e promete com suas 200 linhas descongestionar o tráfego da cidade.
Para saber mais a respeito ligue:
Voz:(011) 7295-9572
Dados: Alphaville 7295-9595
Dados São Paulo: (011) 5506-5333

ALPHANET

http://www.alphanet.com.br
Telnet: bbs.alphanet.com.br
E-mail: sysop@alphanet.com.br

Pilote Carros Incríveis!

Liberte Los Angeles!



LANÇAMENTO

MSD

MULTIMÍDIA

Rio (021) 533-3200
São Paulo (011) 820-5160